ナムコゲームのことならおまかせ

昭和62年8月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第8号通巻10号

月刊エヌジー

NG
namco COMMUNITY MAGAZINE

AUGUST 8

他よりも一足速く

●ファミコンソフト新作情報

ファミリーマージャン

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生

★ラジアメ情報ものってるよ！



特報 アーケードゲーム大攻略法

PART 1 ブレイザー

PART 2 ドラゴンスピリット

不思議な夏

contents NO.10

1987 8 AUGUST

STAFF：Editor in chief 蝦名規功・Editorial Director 北原香里・Editor 杉本郁子・Art Director 丸樹正治・Photographer 塚田康和・Editorial Assistant 金子恭子・Hair Make 平山美恵子・Cover Illustration 横岡匠・Illustration 相馬哲也

MONTHLY WORDS



不思議な夏

〈表紙の言葉〉

不思議な夏――NG編集室は今年、そんな時を迎えようとしています。

そう昨年の冬からNGは月刊になったのです。その前までは季刊だったから夏休み（ナムコの夏休みは毎年8月中旬）も嬉しく感じられたんだけれど、今年は逆にイヤーな感じが編集室に充満しているのです。

だって、それだけ入稿（原稿を印刷所に入れること）日程がキビシクなるんですから。何かヘンな気がするのも当然ですよね。

まあ、それもNG読者のためと思えばヤリガイが沸いてくるんだけどね。でも、正直なところ、みんなはNGをどんなふうに思っているのかとっても心配です。

月刊になってからのしばらくというものは、内容が薄くなったとか、カタログみたいになった――などと手厳しい批評をいただいたりしたものだから、なおさらです。それでも最近は、そんな声も聞かれなくなって来たし……なあんて本当に不思議というか分からないことだらけです。

そこで、お願いです。NG編集室は、みなさんの期待に応えて、月刊にしました。これからも読者中心の編集方針であることにかわりはありません。厳しくても、言いにくいことでも、どんどんNG宛てにお便りを寄せてください。

NGは、こうした不思議をいっぱい抱えて、みんなと一緒にハッスルするつもりです。

今月は、だからという訳ではないけどプレゼントを多目に用意しました。本当はプレゼントでつるようなマネはしたくないけど、それだけみなさんの意見が欲しいんです。

スタッフ宛ての手紙もなるべく返事を書くようにしますので、ヨロシクネ。

（編集室一同）



たのしく読んでネ

ワルキューレ

アーケードGAME

大攻略法

PART 1



ブレイザー

今ここに繊裂(せんれつ)な戦いのドラマが

このゲームは至極、単純明快！　自分の操つるタンクやヘリやホバークラフトで敵の攻撃を交しながら、最終要塞を撃破することだ！　それは孤独な戦いでもあり、スリリングでもある。しかし、それを乗りこえ勝者となったものだけがＢＬＡＺＥＲ―輝ける勇者―と呼ばれる。キミは真に勇敢な戦士となり、ＢＬＡＺＥＲという称号を目ざすのだ。敵は他者だけではない。自己の内に存在することを胸にキザんで……。

これは孤独な戦士の壮絶なる戦いの物語である



BASIC DATA

M-128 VANGUARD
Type: four-seat combat tank

Dimension:		Engine:	
empty weight(t)	54.0	name	V50-ATSH
max. GO weight(t)	56.5	type	V12D
length(m)	9.88	power(hp)	1,500
width(m)	3.60	revolution(rpm)	2,500
overall height(m)	2.71	max. speed(km/h)	61
		cruising range(km)	485

※このページ使用されているゲーム画面は開発途中のものです。

まずはゲームの性格追求！それが勝利への早道なのだ

ゲームは大きく分けて4つのシーンから成り立っている。それぞれのシーンには荒地・架橋・廃墟など……様々なエリアがあってキミの行く手を妨害してくるから、エリアに適したスタイルで戦うことが大切なんだ。

3種類のタンクを知り尽しエリアごとに使い分けろ！

左ページのイラスト説明にもあるように3種類のタンクの動きはそれぞれ4方向だが、性能は別。タンク1は主砲の他に対空ミサイルを発射できるので比較的敵の攻撃のゆるいところで使用し得点アップを狙え！タンク2は主砲が4方向あり、同時発射可能な性質を利用して架橋ゾーンなどの色々な方向からの攻撃に備えよ。

そして、タンク3は貫通砲という性質よりも砂漠などに強いという性質を活用しろ。さもないと敵の攻撃をよけられないエリアもあるぞ。

FUELゲージに要注意！パワーアップも忘れるなっ

マイキャラのミスは大きく分けて2つ。1つはタンクの場合でこれは敵の攻撃を受けた場合と（接触はFUELゲージが減）FUELゲージが〃0〃になった場合。もう1つはマイキャラがヘリとホバークラフトの時。この時は敵からの攻撃はもちろんのこと接触もミスにつながるんだ。

ここでワンポイント・アドバイス。それはFUELゲージに要注意ということだ。FUELゲージは画面の右下に表示（タンクの時のみ）されるから、いつも気にするように！時間単位で減る上に、敵との接触では大幅に減るからね。

そして、その危機を救ってくれるのがパワーアップ・アイテムだ。このパワーアップ・アイテムは2度撃つと画面から消えてしまう（得点にはなる）から注意しなくっちゃね。

種類はバリア〈一定時間無敵になる〉とOIL〈FUELゲージのOILが一定量増える〉とゲージ〈FUELゲージの許容量増〉とエクステンド〈5個集めると1UP〉の4つだ。これをとるとらないとじゃ、戦い方がだいぶ違ってくるから、なるべくとるようにしようぜ。

エリア攻略がキ・メ・テそれぞれで闘い方が違うぞ

ブレイザーは基本的にエリアに適したマイキャラがそのエリアの前に用意されているから慎重に乗り換えよう。おっと、ここで忘れちゃいけない。簡単なことだけど乗り換えは任意の場所にある格納庫でするんだ。格納庫の屋上にタンクの機種名が書かれてあるから、それで判別しよう。

話をもとに戻して、エリアの中でも特に注意したいのは架橋ゾーンと迷路ゾーンだ。

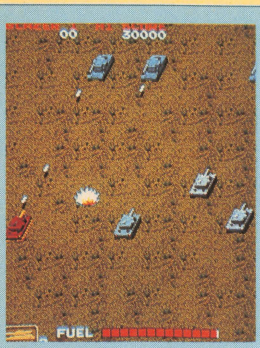
架橋ゾーンは遠くの橋から撃ってきたり、ともすると見えないところからの攻撃もあるから、ここはタンク2の4方向発射でのりきろう。

次に迷路ゾーンだが、ここは何度かトライしてみるしかない。最初の方に出てくる迷路はだいたい一発でクリアできるかもしれないけど、後の方になってくると、FUELゲージとニラメッコの戦いが繰り広げられるぞ。

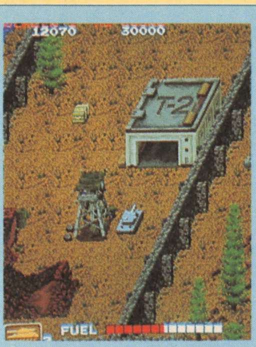
そして、全体的に言えることは勇気をもって戦え！ということだ。

一瞬の判断の遅れがマイキャラを究地に追い込むことになるからね。

ともかくNG編集室はキミたちの勇気ある戦いに期待する。GOOD LUCK！



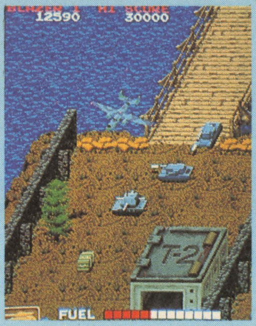
▲このシーンは、プレイ前に出るデモ画面。敵要塞を打ちくだくために降り立った勇者たちだが、仲間はすべてやられてしまい、残ったのはキミの操縦するタンクだけになってしまう、孤独な戦いのスタートだ。



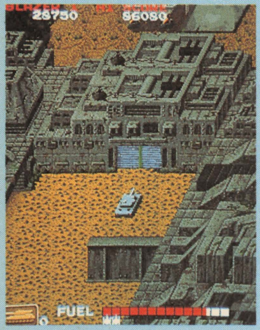
▲今まさにT1タンクからT2タンクに乗り換えようとしているところ。本文中にもあったが的確な乗り換えがキミの勝利を約束する。ちなみに左上の木箱を撃つとアイテムが出てくるんだ。この2つの作業は最重要だぞ。



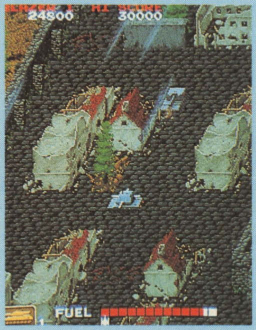
▲画面にあるように橋の上ではT2タンクがおススメ。一挙に4方向の敵がやっつけられるから多方面からの攻撃には最適なんだ。とはいってもここの面はそんなに簡単にはクリアさせてはくれないぞ。



▲空中からは飛行機が地上からはタンクが攻めてきた。どちらかといえば空中からの攻撃の方がゆるいから、地上の攻撃に注意の8割をさこう。ともかくこんなシーンは前進あるのみ。高得点を狙っていたら、ボケツを掘るぞ。



▲目前に敵の壁がひかえている。この壁は一撃で打ち破ることができるから心配はいらない。しかし次のゾーンには新しい敵の攻撃が待っているから油断は禁物だ。グラフィックの精工さが目を引くシーンだ。

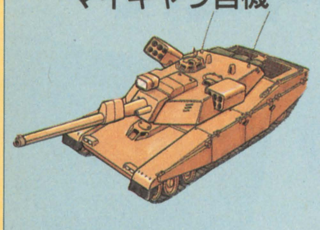


▲う〜ん、いかにも廃墟といったふーな背景だ。おそらくこれは敵が一度踏み荒したところなんだろうな——なんて思いをはせながらプレイしてみよう。最近のゲームは映画感覚なんだからさ。勇気づくことうけあいだ。

一つのゲームにも開発者の苦労が……

キャラクター設定資料抜粋

マイキャラ自機



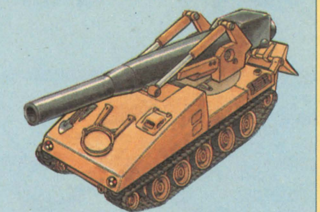
▲T－1　正式名称M128バンガード。。空中の敵に力を発揮する。

マイキャラ自機

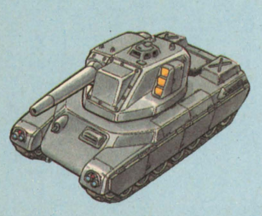


▲T－2　正式名称 M256ジェイソン。4方向同時発射可能。迷路での戦闘に有利。

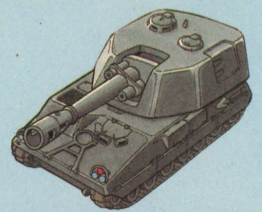
マイキャラ自機



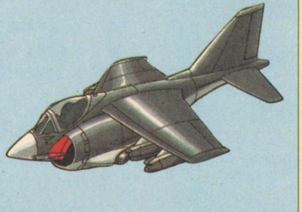
▲T－3　正式名称M512バスターキャノン。貫通砲を装備し、砂漠に力を発揮する。



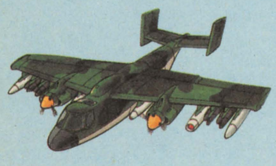
▲M32　正式名称ラグ。変側的な形状をした敵戦車。



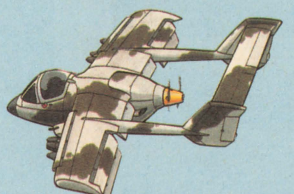
▲M6　正式名称ライノ。重厚な動きで行く手をはばむ敵戦車。



▲AU－16A　正式名称バーディ。空から早い攻撃をしかけてくる。



▲A－64B　正式名称マングース。動きはさほど早くないが、その威圧感は凄い。



▲OV－32A　正式名称ビーグル。旋回能力にすぐれている。

マイキャラ自機



▲AH－96A　ハーディ。ロケット弾と対地ミサイルを装備。背後からの敵に注意。

このブレイザーの開発期間は約一年。商品化されるまでには色んな苦労があったようだ。ゲーム性は一見単純そうに見えるこのゲームも細部には大変こっているんだって……。

それではブレイザーのスタッフのお話を少し紹介することにしよう。

〈企画プログラマーT氏談〉

プログラマーって一見花形職業に思われがちだけど、実は暗い！　だからボクだけじゃないんだろうけど、それぞれが楽しく仕事できるようにチョットしたかわいいイタズラなんかしているんだ。

ボクの場合は戦車のデータやプログラムの中に女の子の名前をたくさんいれて楽しんでいたんだ――でも、やっぱり暗いかな。

〈グラフィック担当T＆S＆Y氏談〉

グラフィックは大部分を3人で仕上げました。苦労した点といえば何といっても背景が大きいことと、ナナメ・スクロールの絵作りかな。

注意した点はナムコらしいゲームに仕上げようと、ていねいさを失わないようにした点かな？　結構自信はあるんだけど……。

〈メカデザイン・O氏談〉

もっとも苦労した点はタンクという特殊なキャラクターのため、原色が使えなかったってことかな。中間色はどーしても似かよってきてバリエーションがとりずらかったんだ。

それとタンクは回転するから一台につき絵は12枚も書いたってことかな。それも立体だから、なおさら難しかったんだ。

とはいえ、完成した時には自分の子供が動き出したようで、とってもうれしかったよ。

〈制作者総評〉

タンクバタリアンやバトルシティの3D効果を狙ったのがこのゲーム。基本は、ともかく撃ちまくるガンゲーム的なものを意識して作りました。全体にはまあ満足といったところ。

S子のプレイ体験記



ビジュアルがキレイ　だから気に入ったわ

はっきり言ってS子には難しかったわ！　だって敵の攻撃がとっても激しいんだもん。もういやっ。ゲームを初めて1分もしないうちにゲームオーバーになるんだから才能ないのかもね。

でも、開発の人に聞いたら、このぐらいゲーマーだったら簡単かもっていうの……。みんな凄いんだな。だけどゲームがヘタなS子でも、絵がキレイだから先が見たくなっちゃって、とっても気にいっちゃった。

目ざせ!! GENERAL

ゲーム終了後階級が表示される

PRIVATE 二等兵 → SERGEANT 軍曹 → CAPTAIN 大尉 → COLONEL 大佐 → GENERAL 大将

●コンテンツ（目次）のページの左下にあるかわいいワルキューレの人形に気づいてくれたかな？　これは、ナムコのフィギュア名人高橋青年が作った手作りの力作。キャラクターの原作者冨士先生と協力して作ったというのだからもう本物だ。（大きさは約20㎝）

マージャンを覚えたいよ でも、メンドーだな――というキミに

ファミリーマージャン

麻雀の心得
1 ムリをしないこと。
2 待ち牌の範囲をしぼれ。
3 テン牌を急ぐな。
4 ポン、チーをしすぎるな。
5 安全牌を残す。
6 危険牌は早い目に。
7 下手なリーチはかけない。
8 おりること。

世の中にマージャン・ソフトは数あれど、こんなに親切なソフトは見たことない――そーんなソフトがナムコットから発売されるよ。
マージャンに使う道具から、はてはルールや点数計算まで教えてくれちゃうってんだから涙チョチョギレもんですな。
これで、どちらかといえば大人のものだったマージャンをボクらも楽しめるようになったってわけだ。



▲このようにファミリーマージャンでは道具の名称まで教えてくれる親切設計なんだ。

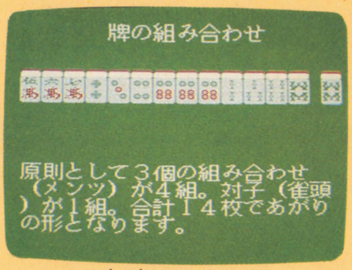
LESSON 1

①麻雀の道具及び名称
②牌の組み合わせ
③サイコロでの親決め
④ゲーム進行
⑤終了





▲マージャンは4人でするもの。そして座るところまでキチンと決めるのです。



▲ムムッ。セブンブリッジと似ているな――と思った人は要注意。ちょっと違うぞっ！

頭の体操に！ フレンドシップに！ もちろんゲーム性最高！ マージャンってこんなにオモシロかったんだ―― そんなファミコンソフトです

何事も基本が大切！ まずはその歴史から

麻雀ってやめらんねぇよなあ――こんなオトーさんをもっているキミ、安心したまえ。何もそれはキミんちばっかりではないはずだ。
これからは、ファミリーマージャンでボクらもその楽しみを知ることができるんだからさ。
さて、ここでゲームの解説をしようと思うんだけど、ハッキシ言って解説することは何もない。すべて、このソフトが教えてくれちゃうからなんだ。他の麻雀ソフトにあってファミリーマージャンにない機能はない、てくらいだからさ……。
そこで、このマージャンってものの歴史をチョイと解説してみようと思うんだけど、いいかな？

麻雀が生まれたのは中国だったんだ

マージャンが中国に生まれ、中国で育って世界各国に広がっていったっていうのは誰でも知ってるよね。
でも、その起源を知ってる人はとっても少ないんだ。（たぶんキミのオトーさんも知らないから、これを読んで自慢しちゃおう）それはね、いろいろな説があって、どれもこれもうたがわしいものだからなんだ。
その中でも一番信頼のおける起源は、中国は明（ミン）（1368～1644）の時代のマイティヤオという遊びだ。
このマイティヤオに用いられるパイの数は、はじめは40枚だったが清（シン）（1616～1912）のころには108枚にふえていたんだそうだ。絵柄はなんと水滸伝や三国志（知ってるかな？　知らない人は勉強しておこうね、きっと何かの役に立つぞ）の豪傑がえがかれていたんだって…日本のメンコみたいだね。
そしてまもなく空文・枝花・千万（現在の白・発・中にあたる）の3種各4枚が加えられて、合計120枚となったんだ。でも、当時はまだ東・南・西・北（読み方や、意味の分からないやつはファミリーマージャンがゼーンブ数えてくれるぞ）のパイはなくって、これをのちに加えて現在の136枚のパイになったそうだ。

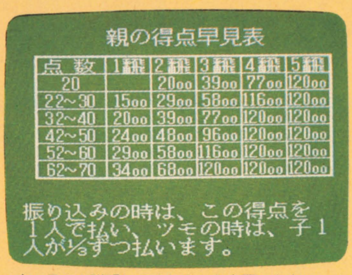
麻雀は宮中の秘戯！ 女宮の娯楽だった

このころの麻雀は宮中の秘戯としてもっぱら女宮たちのあいだでプレイされていたらしいんだ。パイの紅中（ホンチュン）は紅顔、緑発（リューファ）は緑髪、白板（ハイハン）は白粉（おしろい）のことなんだよ。
これが、一般大衆も楽しめるようになったのは、かの有名な『義和団の乱』（1900）の後。この乱がおきたために宮中の女官たちはそれぞれの故郷に逃げのび、近所の人たちに麻雀を教えてったんだって。

日本への麻雀伝来は関東大震災のあと

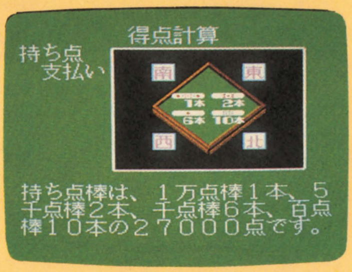
さて、現在のように麻雀が世界的なゲームになったのは、皮肉にも大正十二年の関東大震災以降のことなんだって。
それは関東大震災のときに中国の北京で震災見舞金をつのるために各

※このページに使用している画面写真はすべて開発途中のものです。



点数	1飜	2飜	3飜	4飜	5飜
20		2000	3900	7700	12000
22〜30	1500	2900	5800	11600	12000
32〜40	2000	3900	7700	12000	12000
42〜50	2400	4800	9600	12000	12000
52〜60	2900	5800	11600	12000	12000
62〜70	3400	6800	12000	12000	12000

▲表の見方も説明してくれるから心配いらない。キミはできれば暗記するように努めよう。

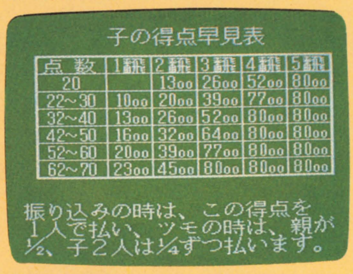


▲ムムムッ。この持ち点は地方によってチョット違ったりするのだけれど、これが基本ですね。

LESSON 2

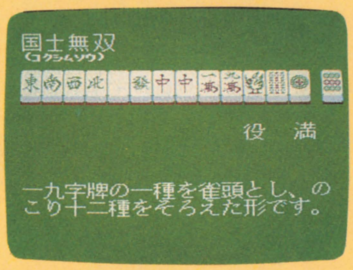


①ドラ牌について
②得点計算
③役の説明
④練習問題
⑤終了

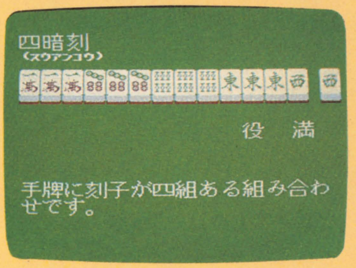


点数	1飜	2飜	3飜	4飜	5飜
20		1300	2600	5200	8000
22〜30	1000	2000	3900	7700	8000
32〜40	1300	2600	5200	8000	8000
42〜50	1600	3200	6400	8000	8000
52〜60	2000	3900	7700	8000	8000
62〜70	2300	4500	8000	8000	8000

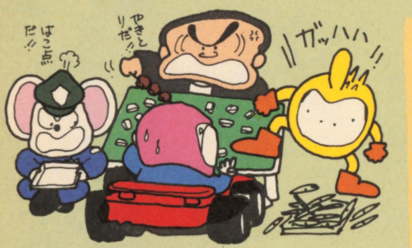
▲この得点計算を表を見ないでできるようになったら一人前。ちょっとカッコイイんじゃない。



▲国士無双——天下に2人といないスゴイやつ。という意味の役満。一度は目指してみようぜい。



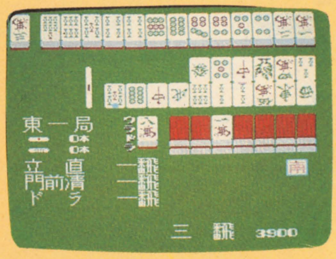
▲これは超有名な役。早くこんな手であがりたいものですな。でも、なかなかムズイぞ。



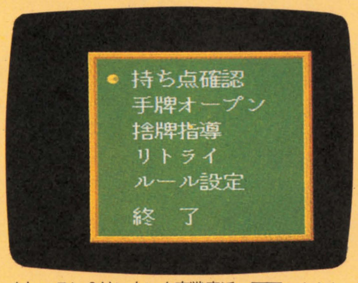
実戦編



▲実戦編では6人の個性ある雀士の中から1人対局の相手を指名して戦うことになるのだ。



▲う〜ん。惜しくも相手にやられてしまった。画面には点数も表示されている。

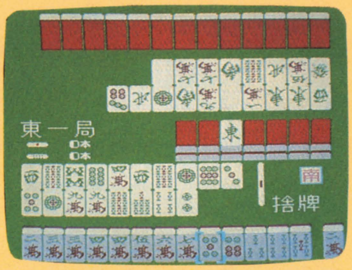


▲レッスン3はいよいよ実戦真近。画面のような、いろいろな機能でキミを助けてくれるぞ。

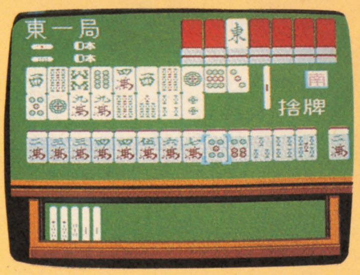
LESSON 3



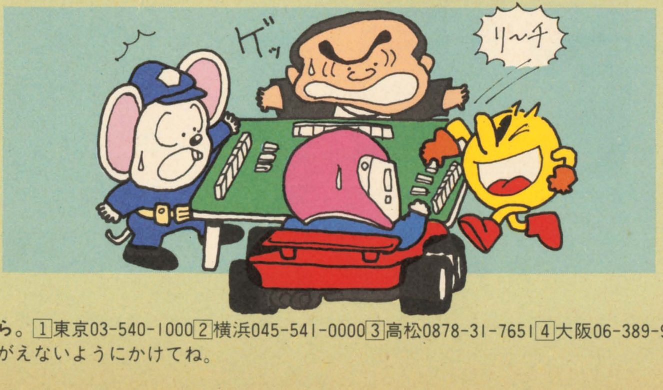
レッスン3はいよいよ腕試し。でも心配することはない。コンピューターがいろいろ指導してくれる。



▲この手は、イーペーコーから三色同順まで狙える美しい手ですな。ウン。



▲持ち点はいくらかな？ と自分の点数を確認しているところ。



国からゲストをまねいて、大麻雀大会を開いたのがきっかけ。日本への伝来は、その時に招かれたアメリカ人やイギリス人の手によるものだったんだってさ。

●ナムコット情報局の電話番号はこちら。1東京03-540-1000 2横浜045-541-0000 3高松0878-31-7651 4大阪06-389-9999 5札幌011-851-0000。年中無休の24時間です。まちがえないようにかけてね。

デジタル・デビル物語（ストーリー） 女神転生

ついにベールをはいだ 謎のR（ロール）・P（プレイング）・G（ゲーム）

8192部屋の広範で複雑な多階層3次元迷路に160数種にもおよぶキャラクターの数々……ボクらはこんなRPG(ロールプレイング・ゲーム)を待っていた。
キミは感動のラストシーンを迎えることができるか！

いよいよ登場！ 究極の対話式R（ロール）・P（プレイング）・G（ゲーム）

STORY



十聖高校に通う中島朱実は、天才プログラマーであり、イザナギ神の転生でもある。彼は、コンピューター理論と降魔術との類似性に気づき、自から作成した悪魔召還プログラムにより、悪魔（デジタル・デビル）を呼び出すことに成功した。
しかし、それによって現れた魔王ロキやセトは、人間界（アッシャー界）を征服しようと企み、人間を襲い始めた。
イザナミ神の転生である白鷺弓子との出会いにより、イザナミの力を借りた中島は、死闘のすえ悪魔たちを倒すことができた。

いっぽう、ロキやセトが消え、力のバランスが崩れた魔界(アテルト界)では、最強の大魔王ルシファーが、魔界の全ての力を融合しはじめた。
ルシファーは、ロキやセトを復活させて自分の配下に加え、悪魔召還プログラムを稼動させて、飛鳥の地に現れた。
そして、人間界征服のため飛鳥に魔宮を築き、イザナミのいる玄室をその魔宮の中に取り込んでしまったのだ。
弓子の霊視によって2人はそのことを知るが、悪魔達との苦しかった闘いが、中島に新たな闘いをためらわせていた。
すると、イザナギが2人の前に現れ、「このままでは、アッシャー界はルシファーに征服されてしまうだろう。だが私は人間界で闘うことはできない、どうか私の代りに、イザナミを救ってほしい」と頼んだ。
中島は、ようやく闘うことを決意し、2人はイザナギの霊力に導かれ、飛鳥の魔宮へと向った。
新たなる闘いの旅が今、始まろうとしている。



▲ゲームをスタートさせると、まずこの画面に切りかわるぞ。そして、キミはキミだけの中島と弓子を作り上げるんだ。
※画面は開発途中のものです。以下同。

まずはキャラクターを作ることから始めよう

ゲームスタート時に、中島と弓子のステータス（強さ、知力、攻撃力、スピード、運の強さ）にポイントを分配して自分だけのキャラクターを作り上げよう。この性格付けで、成長の仕方が違ってくるから、慎重に決めようね。
(例)弓子の知力を多く設定する→MPの成長が早い。

〈登場キャラクター〉



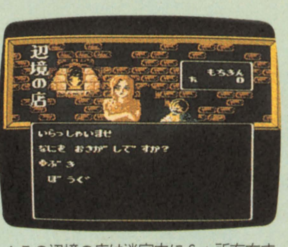
白鷺弓子
（しらさぎ　ゆみこ）
札幌から十聖高校へ転校してきた美少女。イザナギの妻、イザナミの転生でもある。



中島朱実
（なかじま　あけみ）
十聖高校3年、天才的なプログラマーでもある。イザナギ神の転生でもある。

そして次に大切なのは武器や防具の装備だ！

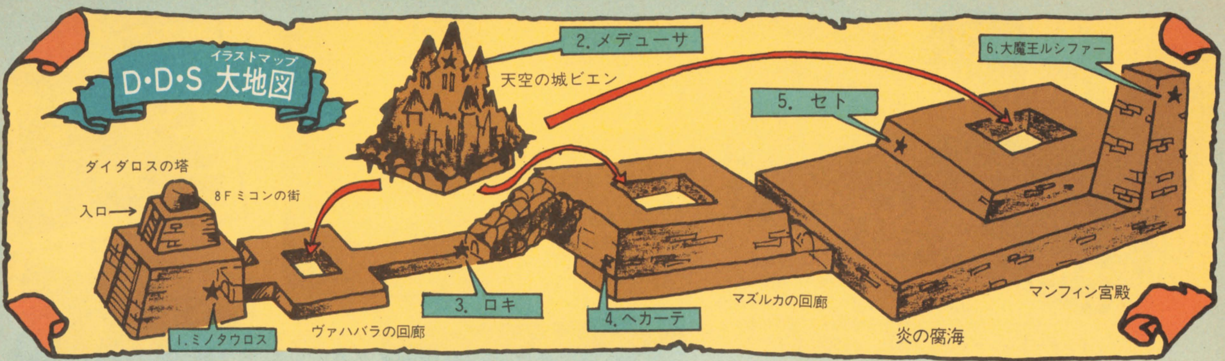
ゲームはイラストマップにもあるように、ダイダロスの塔の8F・ミコンの街からスタートするぞ。このどこかに〝辺境の店〟という武器や防具などを売っている店があるから、必らず買って装備するようにね。7F以降は敵が出現するから、ここでパワーアップしておかないと勝負にならないんだ。（この辺境の店は迷宮内に6ヵ所存在するんだ。もちろん奥にある店ほど強力な品物を取り



▲この辺境の店は迷宮内に6ヵ所存在するぞ。最初に与えられた持ち金(マッカ)は少ないから、効果的な買い物をするように心がけようね。

9月上旬発売　4900円

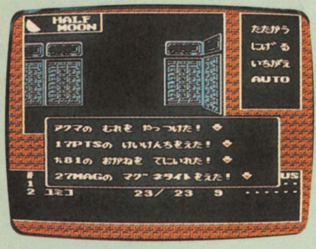
●〈NG郵送申し込み方法〉NGは全国のナムコ直営店か玩具店等で入手してください。郵送申し込みの場合は、郵便番号、住所、氏名を名記の上、200円分の切手を同封して、NG編集室「NG○月号お届け」係まで送ってください。（1、2週間で着くと思います）



そろえているよ。そして、同じ種類の道具を買うと、今までの物を下取りしてくれるという、とっても親切なところなんだ

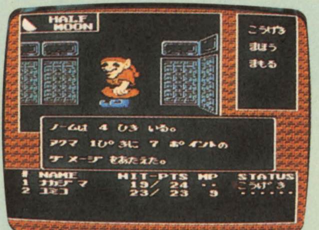
さあ、いよいよ闘い！成長度はキミの腕次第

デジタル・デビルストーリー女神転生の画面構成は大理石の通路・ただれた岩の洞窟・そして何もない広場……と広大な3D迷路で出来ている。この中を十字レバーで進行方向を決めて進みキミの操作する中島と弓子はいろいろな魔物たちと出会って対決していくんだ。戦いに勝つと経験値（レベルアップしていくとHIT・PやMPがアップ）やマッカ（お金・買い物等に使用）、生体マグネタイト（味方にした魔物たちのエネルギー）を獲得することができるよ。



▲画面右上のウィンドウに注目！〝いちがえ〟というコマンドは攻撃順の変更、そして〝AUTO〟は全員が相手を倒すまで攻撃するんだ。

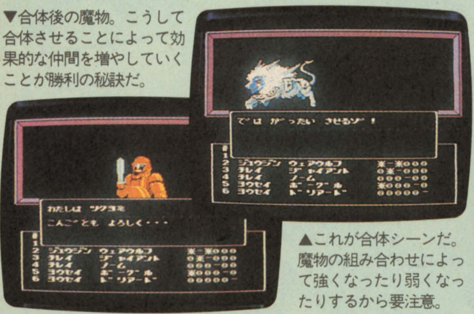
▼迷宮内を探さくしていると、アトランダムに魔物に出会うぞ！ 画面中央のウィンドウ・メッセージに注意して闘おうね。



人間に忠実な魔物は話しかければ味方に！

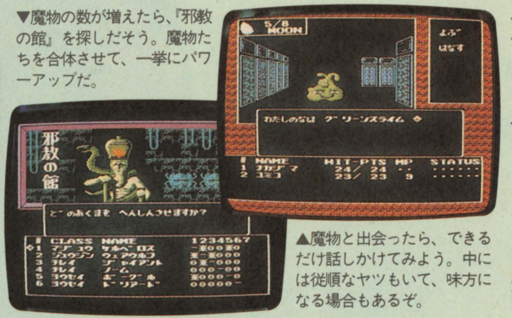
人間に忠実な魔物（これは話しかけてみるしか判別の方法はないよ）に出会えば、ある条件を満たすことで仲間にすることができるぞ。そして、それらの魔物たちを合体させレベルアップさせることもできるんだ。

▼合体後の魔物。こうして合体させることによって効果的な仲間を増やしていくことが勝利の秘訣だ。



▲これが合体シーンだ。魔物の組み合わせによって強くなったり弱くなったりするから要注意。

▼魔物の数が増えたら、『邪教の館』を探しだそう。魔物たちを合体させて、一挙にパワーアップだ。



▲魔物と出会ったら、できるだけ話しかけてみよう。中には従順なヤツもいて、味方になる場合もあるぞ。

ゲームの最終目的は魔王ルシファー打倒！

イラストマップにもあるように、このゲームは6つのエリアから成り立っているんだ。そして、それぞれのエリアの最後に待つボスと闘うことは絶対条件！ こいつらを倒さないと情報を聞けないどころか、先にも進めなくなってしまうぞ。

このボスの中でも最後にひかえている強敵が大魔王ルシファー。こいつが最終目的というわけだ。

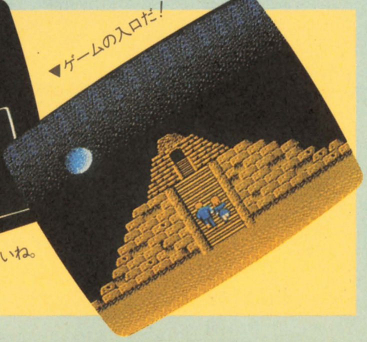


▲中島と弓子は人間界を乗っとろうとしたロキとセトを打倒した。しかし、そこに大魔王ルシファーが現われ、ロキたちを復活させたのだった。



▲この画面はできれば見たくないね。

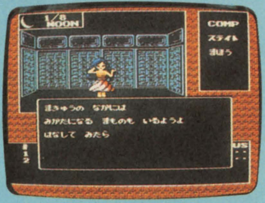
▼ゲームの入口だ！



デジタル・デビル物語

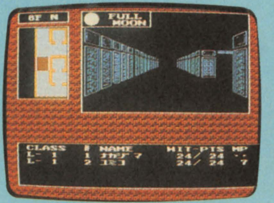
情報アラカルト

いろいろな魔物や人物が情報をくれたり……



▲迷宮内の情報は決して聞きのがすな。これを聞かなかったがために後で涙することもあるぞ。もちろん大切な情報を聞いた時はメモを忘れないようにね。

もちろん魔法だって使えるゾ！



▲デジタル・デビル物語・女神転生にはいろんな魔法が出てくる。画面の魔法は一番最初に使える〝マッパー〟。自分がどこにいるか一目で分かるぞ。



▲どこかに、こんなオジサンが待っている。何をするところかというと、もちろん〝回復の泉〟だから読んで字のごとく……だよね。

●㊞のやっちゃんからのお知らせ　NGを直接、郵送で編集室へ申し込む人に！ 申し込みは発行日（25日）前でも受けつけています。その際、「O月号希望」を必ず忘れずに書いてきて欲しいです。せっかくのイイ思いつきなのに、まちがえてお届けしたくないからネ。

夏爽快

ナムコグッズ

うーんカ・イ・カ・ン。ナムコグッズが欲しいよーというキミたちのために、この夏のアイテムが勢揃いしました。それでは、そのアイテムたちを一挙に紹介しちゃおう！



▲イシターの鉛筆６本、消ゴム１コ、カンペンケースの豪華３点セットだぜ。カンペンの絵柄は２種類あるぞ。
②イシタートレジャーボックスII　¥950(6名)
〈電波新聞社〉



▶ギルとカイが仲よく両側にいるタンブラー。限定1000個。早く買わないとなくなっちゃうゾ。
①イシタータンブラー　¥350(5名)



◀夏は妖怪ですずしくなろうと思っても、こんな愉快な妖怪じゃとっても、すずしくなんてなりっこないね。
③妖怪道中記ポスター　¥500(3名)
④妖怪道中記下敷　¥200(5名)



▶モモちゃんファンにはこたえられないね。
⑤ワンダーモモのポスター　¥500(3名)
⑥ワンダーモモ下敷　¥200(5名)



◀あのゲームの感動が迫ってくる。
⑦ドラゴンスピリット下敷　¥200(5名)



▶こりにこったワギャンポスターは全国でも大人気。このチャンスをのがすな。
⑧ワギャンポスター　¥500(3名)



▶今もっとも熱いゲーム
⑨ドラゴンスピリット・ポスター　¥500(3名)



▲源平ファンの皆様、おまたせっ！みんなのアツイ要望に応えて再登場だ。この夏一番の掘り出しモノさっ。
⑩源平討魔伝ポスター　¥500(3名)



▲ナムコのロゴタイプの入ったボールペンとシャープペンシルのセット。色もペパーミントグリーンとブルーで夏向きだぞ。
⑪ナムコペンセット　¥400(30名)



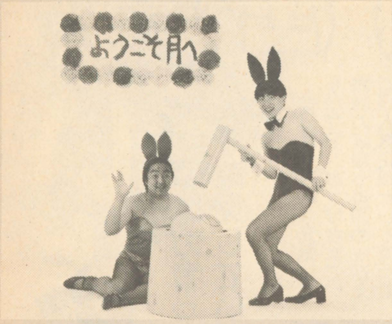
▶中には小銭専用の着脱式ポケットと、テレホンカードケースがついて実用的。イシターの他にドラゴンバスター、源平討魔伝もあるんだぜ。
⑫イシターウォーレット(財布)　¥1200(6名)　電波新聞社



〔テレホンカードのお☆知☆ら☆せ〕
ワンダーモモ、ドラゴンスピリット、イシターの復活のテレホンカードができた！　各1000円で50度数。限定各1000枚なので貴重だぞ。7月下旬からナムコ直営店の中のナムコグッズ販売店で発売中。（これはプレゼントができないの。ゴメンネ！）

プレゼントもあるョ！

ONE WEEK SEASON IN THE MOON



NATURE SPECIAL〈第2回〉

日曜日に太陽の陽の下でたっぷり遊び、月曜日からまた学校生活が始まるね。みんな元気な月曜の朝を迎えているかな？　一週間の2番めの日。今月は"月"についてです。

ようこそ月へ

宇宙飛行士が月で出合ったものは、愛しいくらいの地球の姿だった。

都会ではめまぐるしく時間が過ぎてゆき、ゆっくり夜空に浮かんだ月を眺めるなんてことが、めったにできなくなった。幼ない頃は、月でうさぎがもちつきをしていると信じて、よくお月見を楽しんだものである。

アポロが月面着陸に成功した今日、そんないい伝えは笑い話の世界になってしまったが、もっと強烈でファンタスティックなことを、月へ旅立った宇宙飛行士たちは、見て感じて帰ってきてくれたのだった。

月から帰還した宇宙飛行士たちが異口同音に口にするのは、地球の美しさについてである。

アポロ15号の宇宙飛行士ジム・アーウィンは、月面からみた地球は大きめのビー玉のようなもので、それが暗黒の中天高くに、美しく、暖かみをもって、生きた物体として見えるという。宇宙の暗黒の中の小さな青い宝石。それが地球であると語る。

アポロ17号で月面探検をしたジーン・サーナンは、

「写真で地球を見ても地球しか見えないのに、現実には同時に地球の向こう側が見える。地球の向こう側は何もない暗黒だ。真の暗黒だ。その黒さ。その黒さの持つ深みは、それをみたことのない人には、絶対に想像することができない。あの暗黒を見たときはじめて、人間は空間の無限の広がりと時間の無限のつらなりを共に実感できる。永遠というものを実感できる。永遠の闇の中で太陽が輝き、その太陽の光を受けて青と白にいろどられた地球が輝いている美しさ。これは写真では表現できない。」という。

（宇宙からの帰還　立花隆著より）

真夏の暑い夜が続くが、たまには庭に出て月を眺めながら、宇宙まで思いをめぐらせ、今、自分が地球に存在することのありがたさをじっくりかみしめたいものである。

夏爽快 namco GOODS

ナムコグッズはナムコのお店でね！



お待たせっ！　久々にナムコグッズの新作が登場だ。それに加えてご要望の高かったポスターも出たよ。モモちゃんファンの人、源平命のキミよかったね。おまけに、テレホンカードもできたなんて、もう最高！

これらの商品は、下のリストにあるナムコのお店に売っている。どこが一番近いお店かチェックできたら行ってごらん。ただ、ちょっと注意してほしいのが品切れ。わざわざ出かけて行っても品切れじゃあ残念だから、行く前に電話して、確認してからのほうがいいかもよ。何しろ、すごい人気だからね！　でも、不幸にして、お店が近くになかったり、品切れだったりしてもあきらめるのはまだ早い！　プレゼントのチャンスがあるぞ。

夏休みだから特別にプレゼントしちゃう

さて、右ページのナムコグッズ商品名の最後のカッコの中にある人数が、プレゼントする数だよ。全部で12点、抽選で77名にあたっちゃうんだ。バリバリはりきって応募してくれ。応募要領は左のとおり。

この夏は、人気のナムコグッズで夏バテをぶっとばせ！

〈ハガキの裏に書いてほしいこと〉
1住所2氏名3年齢4電話番号5ほしいナムコグッズの番号（右ページの商品名の前についてるよ）6キミがこれから出してほしいと思うナムコグッズを2つ

〈宛先〉 ㈱ナムコNG編集室「夏休み特別プレゼント」係

〈〆切〉 8月20日(木)　消印有効

ナムコ・グッズ販売店リスト

北海道

PC琴似店	011-621-1110	札幌市
プレイタウン赤い風車	011-562-1384	札幌市
西野ナムコランド	011-665-5221	札幌市
澄川CH	011-813-6445	札幌市
岩見沢ナムコランド	0126-22-4557	岩見沢市
函館CH	0138-47-3368	函館市
釧路CH	0154-53-2486	釧路市
室蘭CH	0143-45-1951	室蘭市
PC小樽店	0134-23-9596	小樽市
PC旭川店	0166-23-3245	旭川市

東北

PC八戸店	0178-44-4645	八戸市
弘前ハイローザ	0172-33-6584	弘前市
酒田マリーン5-NL	0234-26-0029	酒田市
秋田CH	0188-32-2868	秋田市
PC仙台店	022-223-8382	仙台市
宮城野原CH	022-299-2817	仙台市

関東

二荒CH	0286-34-0611	宇都宮市
宇都宮CH	0286-25-6652	宇都宮市
筑波学園CH	0298-51-7581	新治郡
サンペデックNL	0474-77-5192	習志野市
千葉セントラルプラザ店	0472-27-3092	千葉市
越谷CH	0489-64-1641	越谷市
花小金井CH	0424-63-5177	小平市
GB高田馬場店	03-362-9300	新宿区
亀戸CH	03-683-4465	江東区
PC烏山店	03-309-1848	世田谷区
PC西荻店	03-397-4090	杉並区
PC笹塚店	03-378-1208	渋谷区
東久留米CH	0424-75-7585	東久留米市
PC巣鴨店	03-943-6735	豊島区
蒲田CH	03-731-4126	大田区
綱島CH	045-544-1969	横浜市
大船CH	0467-47-4814	鎌倉市
PC伊勢佐木町店	045-252-1164	横浜市

中部・北陸

PCアピア店	0542-63-8604	静岡市
PC静岡店	0542-51-4653	静岡市
イエローハット	052-452-7443	名古屋市
PC豊橋店	0532-55-8611	豊橋市
星ヶ丘CH	052-782-2510	名古屋市
PC松本店	0263-35-6744	松本市
西沢南松本店	0263-26-9739	松本市
PC甲府中央店	0552-32-2429	甲府市
PC金沢店	0762-21-9457	金沢市
PC長岡店	0258-36-0991	長岡市
新潟三越店	0252-23-0863	新潟市
PC四日市店	0593-54-2266	四日市市

関西・四国

PCなんば店	06-633-8030	大阪市
PC関大前店	06-380-8087	吹田市
PC第四ビル店	06-341-8263	大阪市
PC京橋店	06-358-1585	大阪市
BC京都店	075-211-4429	京都市
PC和歌山店	0734-31-8559	和歌山市
PC表町店	0862-23-4750	岡山市
BC高松店	0878-22-4555	高松市
PC藤塚店	0878-37-2071	高松市
PC常磐店	0878-34-3686	高松市
とくしまCITY店	0886-54-8547	徳島市
PC島大前店	0852-27-6428	松江市

九州

スコーレタウン	092-925-3993	築紫野市
PC久留米店	0942-35-4212	久留米市
小倉営業所	093-921-6151	北九州市
大分CH	0975-69-9851	大分市
PC佐世保店	0956-24-0786	佐世保市
ゲームスペースサンデー	0958-21-1444	長崎市
PCパーツボックス	096-326-0725	熊本市
宮崎事務所	0985-27-7676	宮崎市
神宮前CH	0985-29-3967	宮崎市
ヤングタウン	0992-57-6560	鹿児島市

●PC：プレイシティキャロット　●CH：キャロットハウス　●BC：ビッグキャロット　●NL：ナムコランド

●グッズのお問合わせはお近くの直営店へどうぞ。

超能力講座

月刊NG
特別連載企画
第４回

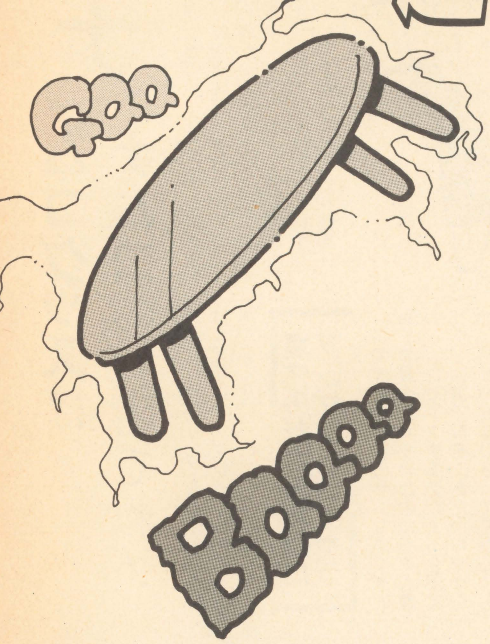
いよいよきたかな？の巻

超能力者って本当にあるのかしらん？と思えるようなハガキが増えてきたぞ
自覚しているヤツがいたらドンドン連絡してきてくれ

今日は、みんな元気してるかな？　おかげさまで、超能力講座も4回めを迎えて超人気企画として育ってきました。

でも、チョット心配なのは、みんなの中にこの企画は「冗談半分じゃないの？」――という気持ちがあることです。そこで、ハッキリ言っておきます。この企画はマジです。ふざけたハガキや問題等は決して誌面には登場させません。

ということで今回も超マジメ企画・超能力講座の始まりです。（NG編集室）



実験結果報告　その1

いやー、もう本当に驚いちゃいました。何がって、それはもうドンピシャ、超能力はあると断定してもいいようなハガキがNG編集室宛てに届いちゃったんですよ。

前回の問題は恒例の空白問題。その中にどんな文字が入っているか、ということでした。

答は下の写真のように「力」という文字です。この問題を考えた時は、私たちNG編集子一同も、まさか正解は、こないだろうなと思ってました。そして、超能力に関して手探り状態の現在では、問題に手が込みすぎたかな？　とも心配していたのです。

左は正真正銘の校正用紙の写真です。



ある文字（一文字）が描かれてありました。何という文字でしょうか。

今、この原稿を書いているのは昭和62年5月9日の午後4時41分です。これからその文字を描き入れますので、みなさんがこの本を手に入れる時空間とは少々のズレが生じますが、時空間を超えて感じとってみてください。

次号（8月号）のNG誌上で正解の校正用紙を発表しますので、何か感じた人はNG編集部まで葉書きに書いて送ってみてください。

力

◀川口市SAND君　群馬県星田君▶

2

ルキューレの冒ャラクターです）市のSAND君に近い人だけどったのが残念で

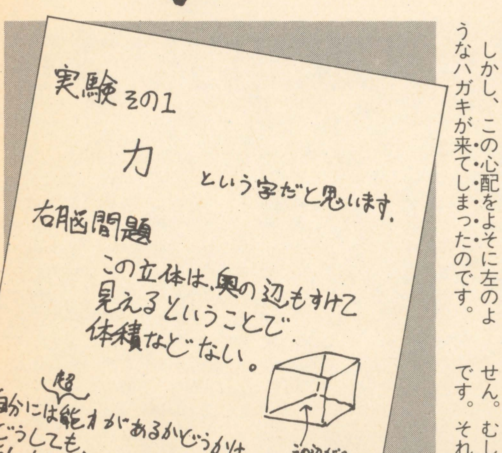
群馬県の星田君形だったんだけったね。でも、んなのかな）さ当てちゃいそう以降に期待って

1　8　11　□　88

右のような数列があって、うめてくださいという問題でこれは申し訳ありませんがたくさんあるのです。しかしでは右脳トレーニング問題とるわけですから、答は69といになります。理由は鏡を立ても立派に数字として成立するいうことです。（上下シンメといいます）

寄せられた投書の中には、な頭で考えられたものがとてちょっぴり残念でした。

しかし、この心配をよそに左のようなハガキが来てしまったのです。



実験その1

力

という字だと思います。

右脳問題

この立体は、奥の辺もすけて見えるということで、体積などない。

この辺が見える

自分には超能力があるかどうかは、どうしても、たしかめにくいけど、このような企画によって、知ることができたら、すばらしいと思います。

◀岐阜県・片物義太三郎

信じられますか？

このハガキは岐阜県吉城郡のペンネーム片物義太三郎くんからのものです。本人はまだ超能力に対して、いろいろと疑問を持っているようすが文面から伝わってきますが、何をかいわんや、答は大正解（？）なのです。うーんこのハガキでますますこの企画がおもしろくなってきました。

超能力に対する疑問点

さて、今までは超能力に関してどちらかというと肯定的な文を続けてきましたが、NG編集室は何も絶対的な〝超能力肯定論者〟ではありません。むしろ疑問点のほうが多いのです。それを次にいくつか掲げてみますので反論や意見があったらドシドシお便りをください。

一、なぜ超能力者と名のる大半の人はスプーンを曲げてしまうのだろう？　スプーンでなければいけない理由はあるのだろうか？（たとえば割りバシとか曲がりにくいものはできないのだろうか）

一、本誌にも何人か自分は超能力があるという人がいるが何故か素姓をハッキリさせたがらない――どうしてなのだろうか？

一、今までにNG編集子は誰もが納得できる状態で超能力を見たことがない。

一、今までに超能力としていわれてきた力は、すべて何らかの方法でトリックが入りこむ余知がある。現に「超能力のトリック」という本まで出版されていて、納得する部分が多いこと……

などなど、超能力には不明な点が多すぎるのです。これに対する公明正大な意見をお待ちしています。



●ネイチャースペシャル「ようこそ月へ」の写真のウスの中にあるのは何だと思う？　正解者には大きく引き伸ばした写真をプレゼントしちゃおう。何、そんなものいらないって？　なかなかオチャメな作品なのになあ。こんなに小さく使うのがもったいないくらいさ。

7月号の超能力者(?)
新潟県の某くんに
電話インタビュー
スプーン曲げなら いつでもできる

——先月号の空白問題にズバリの解答（ひし形）を書いてくれたうえに、自分は超能力があるってハガキに書いてあったものだから、ビックリして連絡してみたんだけど……。

某君　えっ？　ボク電話番号なんて書いてましたっけ？　あんまり連絡して欲しくないいな。だって目立ちたくないんだもん。あれはね、NGを読んでたら図形だって書いてあったんで、考えてみたら〝ひし形〟が浮かんで来たってだけのこと。だからってボクが超能力者ってわけじゃなく、実はそれ以前から気づいていたことなんだ。

——それはどんなキッカケ？

某君　うん。今は15歳なんだけど、5〜6年ぐらい前かな？　テレビを見ていたら、スプーン曲げをやっていたんで、ボクもやってみたらできたってわけなんだ。そしたら友だちにも何人かそういうやつがいたってこと。

——キミにとって超能力っていったい何なの。

某君　世間では否定的な声が大きいけど、ボクが考えるには、現代人は科学の進歩によって超能力とか霊力とかが劣えてきているだけのような気がするんだ。そりゃ何だって否定することは簡単だけど、実際に自分でできちゃうとね、そう考えざるをえないじゃん。

——それじゃ今回は電話インタビューだったけど、もし機会があったら会ってくれるかな？　NGもとっても興味を持ってるからさ。

某君　うん。スプーンぐらいならいつでも曲げられるからいいよ。でもあんまり公にはしたくないな。

求ム！

本物の超能力者

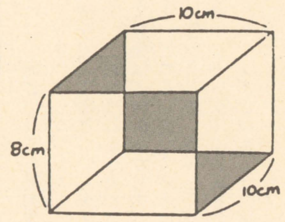
NG編集部ではウソ偽りのない超能力者を探しています。もし、我こそはと思う人がいましたらNG編集部まで御一報ください。





7月号 右脳問題の答

7月号では左の図のような立体の体積はいくつでしょう——という問題でした。答は、ハッキリ言ってこれだけのデータでは求められない。ということです。なぜかというと、底辺が六角形の立体かも知れないからです。ものごとは先入観を捨てて考えるようにしようね。



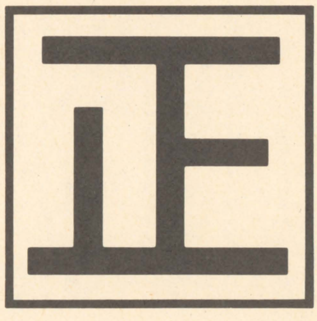
右脳とは、このように理屈ではなく、図形や直感でものごとをとらえることに秀れている脳です。

このような訓練をくり返すことによって斬新なアイデアや、驚くべき発明が浮かんでくるかもしれませんよ。

実際、右脳思考に秀れている人は、そのような考え方をするときにα波が多くでているとも聞きます。みなさんもチャレンジしてみたら。

実験 その1

はい、それでは今回も恒例の空白問題を出したいと思います。やり方はいつもと同じ、左の空白部にはもともとどういう文字が入っていたでしょう、というものです。もちろんそこには印刷寸前まではちゃんと文字が入っていたからウソはないよ。





※注、次号でこの部分の校正用紙を写真で発表します。

◆

ということで第4回めの超能力講座を終わります。ご意見ご希望をヨロシクネ。

超能力講座の注意点

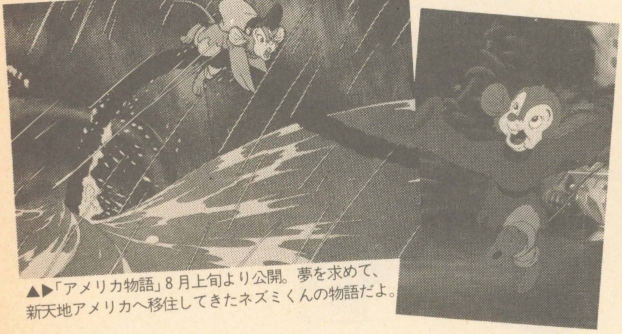
この超能力講座は、あくまで客観的な立場から人間の潜在能力をマジメに探ってみようという企画です。

そこで、一般的には超能力を霊力、脳波、霊体験、UFO体験を一諸に見る傾向にありますが……ひとまず、NGではそれらと切り離して考えてみたいと思っています。誠意ある投書をお願いします。



ナムコファンには見逃がせない情報がギッシリのナイスでゴイスな情報局だぜ。楽しいことがどこにあるか、アンテナとがらせ探してごらん。今年も夏をエンジョイしようぜ。

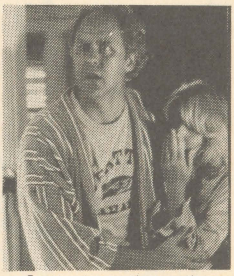
NICEだ GOICEだ 情報局



▲▶「アメリカ物語」8月上旬より公開。夢を求めて、新天地アメリカへ移住してきたネズミくんの物語だよ。



▲「風が吹くとき」7/25より公開中。これの絵本もすごくいいよ。



▲「ハリーとヘンダスン一家」8月上旬より公開。楽しみだね。

Dr.ガリルの映画・ビデオ情報

夏休みは映画もバッチリ

ゲーム開発者にとって、映画はイメージやアイデアをふくらますための絶好の情報源。だからナムコには映画好き人間がいっぱいいるんだけど、中でも、特に映画に目がないDr.ガリルに、ナムコファンにおススメの映画を紹介してもらおう！

★　★

いよいよ夏休み！　遊びの計画は万全かな？　映画のほうも、夏休みを狙っていい作品が目白押しだぜ。ただ、今回は超大作といえるような大物はなく、かなりいい線というレベルのものが多いね。たくさんあるんで、どれを見ようか迷っているというキミに、私なりの映画情報をビシバシいってみよう。

●話題の映画「プレデター」

これは、何といっても筋肉男、シュワルツネッガーがウリだろう。でも、彼が出てくるとつい「ターミネーター」と比べてしまうんだよね。そして結果は、彼の生かし方、ストーリー、どれも「ターミネーター」に負けていると思うぜ。

話は、ジャングルに人質を救出に行ったコマンド部隊が、そこで出会ったのはエイリアンだった！　ってもの。このエイリアン、正体がわかるまではジャングルと同化していてなかなかこわいが、姿を現わすと、意外と情けないんだよね。

ジャングルに…というだけで、「ランボー2」をイメージした人は鋭い。ストーリーもレベルもこれに近いものがある。ということは、けっこうおもしろいってことなんだ。

●スピルバーグ一派の3作

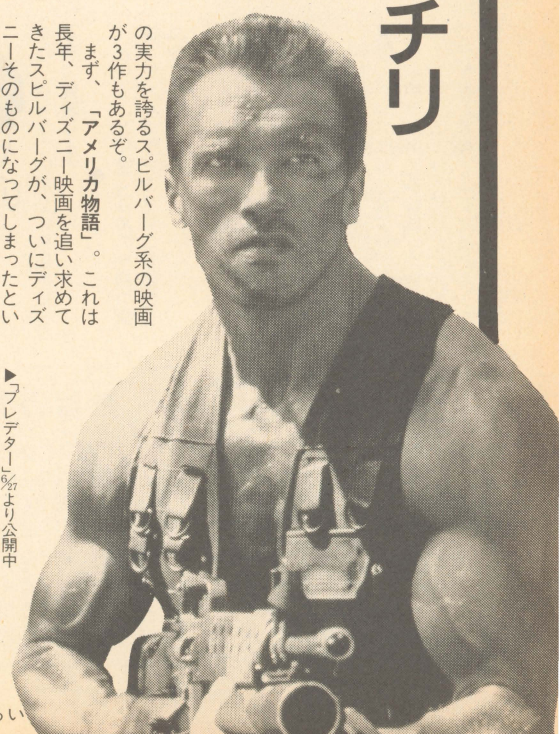
質、量ともに現代映画界でトップの実力を誇るスピルバーグ系の映画が3作もあるぞ。

まず、**「アメリカ物語」**。これは長年、ディズニー映画を追い求めてきたスピルバーグが、ついにディズニーそのものになってしまったという映画。監督はスピルバーグ自身。主人公ネズミの名前は、なんと彼のおじいさんと同じで時代設定もその頃になっているんだ。（すごい思い入れ！）ストーリーには、「世の中なかなかうまくいかないけど、くじけずにがんばれば夢はかなうんだよ」というスピルバーグ独特の哲学が貫かれている。子供にもわかりやすく、心暖まる作品だ。

次は、**「世にも不思議なアメージング・ストーリー」**。短編3話によるオムニバス映画。こういう形式も軽く楽しめるのでなかなか魅力的だね。（「トワイライトゾーン」以来、久々の登場。これもおもしろかったぜ）

で、その3話、それぞれスピルバーグをはじめとした実力派の3監督が担当しているのだから、おもしろくないわけがない！　でも、第一話のオチは、あまりにもぶっとんでるので、きっと驚いちゃうぜ。

そして**「ハリーとヘンダスン一家」**。これは、E・Tの雪男版ってところ。お父さん役がおもしろい。



▶「プレデター」6/27より公開中　もう見た人も多いかな？

●その他にも話題作がいっぱい

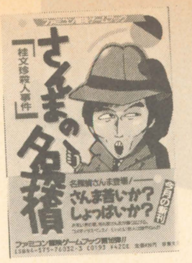
誌面の都合上、もう終わりかぁ…。残念！　まだまだあるのになあ。ちょっと教育的だけど「風が吹くとき」も心に残る作品だからぜひ見て欲しいな。後はまた来月、じゃあね。





▲「世にも不思議なアメージング・ストーリー」7/25より公開中

●みなさんの映画についてのご意見もどんどん聞かせてね。また、最近一番おもしろいと思った映画などもＮＧ編集室に教えてください。宛先は「映画大好き」係。



BOOKS紹介

ゲームブックでもう一度楽しみたい「さんま」!

「さんまの名探偵・桂文珍殺人事件」

ナムコのファミコンソフトが初めてゲームブックになった。犯人を知ってる君でも、もう一度チャレンジしてほしいおもしろさ。ファミコン冒険ゲームブックシリーズ第16弾として双葉社から好評発売中。

●双葉文庫　ファミコン冒険ゲームブック「さんまの名探偵・桂文珍殺人事件」
定価420円

◉抽選で10名様にこの本をプレゼント。宛先はNG編集室「さんまのゲームブック」係。

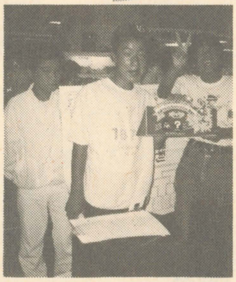
イベント情報

ナムコット ファミリーボクシング 全国チャンピオントーナメント

店予選、いよいよラストスパート



6月28日から始まった店予選も、7月31日で終わり。今、まさにラストスパートの時期なのだった。



◀大阪の会場で、優勝を喜ぶYくんと、Zくん。「やり〜。楽勝だったぜ。」

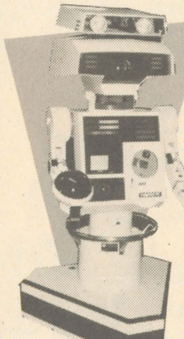


▲原宿キディランドに河野名人登場。パワーポイント0で挑戦したら、さすがの名人も場外ふっとびアッパーをくらって負けてしまったぜ。

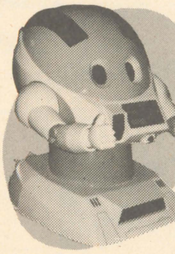
各地で店予選がもりあがっている。キミの成果はどうだったかな? さて、ここで町内チャンピオンが決まると、いよいよ地区予選だね! ここで勝ち残った地区チャンピオンには、すごいプレゼントが待ってるよ。金メダルと㊙カセット、さらに東京ディズニーランドへのご招待(8/21)。そして翌日(8/22)が、新宿アルタでの日本チャンピオン決定戦となるのだ。熱く燃える夏だぜ!

ロボット情報

ナムコのロボットたちが、久々に大活躍だ



▲ビジョニー



▲バルン

この夏、東京と大阪で行なわれる「夢工場'87」。このイベントに、ナムコのロボットが登場するよ。

NTT館の正面に登場するこのロボット、「バルン」というおしゃれな(?)名前で、インフォメーションや握手をしたりするんだ。みんなも見に行ったら元気よく握手をしてね。

他にも、神秘的な光を放つ、パボットのモニュメントも登場するよ。

また、この夢工場と同時期に開催される、「未来の東北博覧会」(仙台)には、カメラロボット「ビジョニー」が映像とロボットを絡めたパビリオンに雄姿を見せてくれる。

レコード情報

ビデオゲームミュージック　ナムコ・ゲームミュージックVOL.1

VGMファン諸君、お待たせっ!

7/25発売!!



<ナムコ・ゲームミュージックVOL.1>
NAMCO GAME MUSIC VOL.1

SIDE-A
1ザ・リターン・オブ・イシター 2サンダー・セプター 3ホッピング・マッピー 4ローリング・サンダー

SIDE-B
源平討魔伝 1テーマ〜 2マップモード〜 3平面モード 4義経 5びわ法師 6弁慶〜 7頼朝〜 8だじゃれの国

ご要望の高かったイシターや源平のゲームミュージックがついにレコードになったよ! ZUNちゃんやのり坊のファンの人には特にうれしい大特集。今回のレコードは、GMOレーベルで有名なアルファレコードから、7月25日発売で、できたてのホヤホヤだ。さらに、この第2弾が8月下旬にも出る予定。ヤッタネ。さあみんな、レコード屋さんへGO。

■発売 アルファレコード ■LP ALR-22913 2、200円 CT ALR-22913 2、200円 CD28XA-170 2、800円

新製品情報

コンソレット筐体

ゲームマニアにうれしいニュース

これがナムコのニュー・マシンだ!!



ゲームマニアも、うならせる、すごい筐体がナムコから出たぞ! デザインの良さ操作性の良さはモチロンのこと、何といっても良質のステレオサウンドを楽しめるのがポイントだ。ヘッドホンも使えるので、他の雑音も聞こえてこない。ゲームの世界へのめり込めるぜ! うーん、気分は最高だ。

●キュージくんの登場以来、しばらく聞かれなかったロボットの話題だけど、今回は本当にひさしぶりの登場なんだよね。デザイン担当のちえみちゃんは、ぽよ〜んとした感じの男の子。コツコツ何をやっているかと思えばこんなロボットを考えていたんだね。

ラジアメ通信

旅行にいっても、ラジオとNGお忘れなくネ

ラジラジ、聞いてるかい? ナムコ提供の「ラジオはアメリカン」は、暑〜い夜も暑さを忘れる、とっても楽しい番組だよ。DJはご存知、斉藤洋美、そして構成と番組の笑い声は四角い顔の鶴間政行さんでーす。

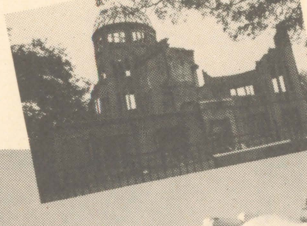
さて、今回も各地で開かれた「ふれキャン」の報告だよ。

ふれ愛キャンペーンin広島

仙台の次は広島へやってきたふれ愛キャンペーン。6月28日(日)、フジ広島店のこどものくにの横のイベントホールで開かれた。通りがかりのファミリーも合わせて約300人の入場者でにぎわったぞ。クイズに答えるワギャン大会や、会場から立候補してくれた人の特技のご披露など、楽しい催しがいっぱいのごきげんな一日でした。

ふれ愛キャンペーンin大分

それから一ヵ月とたたない7月19日(日)には、ジャスコ大分ナムコランドで、第8回のふれ愛キャンペーンがあった。なーんとスピーディなフットワーク! という訳で全国にまた、洋美ファンが急増してきたというウワサだよ。さーて、次のふれキャンはどこかなー。お楽しみにネ。



▶イベントの前日、平和公園に立ち寄った2人。え? デートではありませんよ。石井もおまけについて行きましたから。



◀「おじょうちゃんはどこから来たのォ?」と迷子の相談員になってる洋美さん!? 実はイベントでのひとコマ。



RADIO WA AMERICAN



▲会場狭しとひしめく観客。立見の人ゴメン。



スタジオでは厳しい中村ディレクターも、イベントを見守る目はやさしい。

ラジアメ・放送時間〈30分〉					
北海道放送	日	24:00〜24:30	東海ラジオ	日	26:15〜26:45
青森放送	日	23:30〜24:00	和歌山放送	土	24:00〜24:30
東北放送	日	23:00〜23:30	ラジオ大阪	月	21:30〜22:00
茨城放送	月	23:00〜23:30	中国放送	日	24:00〜24:30
栃木放送	水	22:30〜23:00	西日本放送	日	22:15〜22:45
TBSラジオ	日	24:30〜25:00	南海放送	日	22:00〜22:30
新潟放送	土	23:30〜24:00	RKB毎日	日	24:10〜24:40
信越放送	土	24:00〜24:30	熊本放送	日	23:30〜24:00
北日本放送	土	22:30〜23:00	宮崎放送	土	23:30〜24:00
静岡放送	日	22:00〜22:30	長崎放送	日	22:30〜23:00

〈裏話・広島の夜!〉



前日から広島入りしていたラジアメスタッフとナムコスタッフは、夜な夜な打ち合せも兼ねて、広島名物「お好み村」にくり出した。本場のお好み焼きはすごいボリューム。みんな大いに盛りあがった、が…細身の洋美さんにはちと大きすぎかな!?

ファンから仕掛人へ

7/10

ラジアメファンの代表ともいえる堀場くんが、ナムコを訪問!



ラジアメ始まって以来、もう約7年も聞き続けているという熱列なファンの堀場くんがわざわざ九州から東京のナムコ本社にやって来た。今はもう20歳というから、中学の頃からのファンなんだ。ラジアメだけでなく、もちろんナムコファンであり、NGファン(創刊号からだって)なんだよ。この彼、ただのファンじゃない。積極的な行動派。何しろ、仲間と署名を集めて「ラジアメファンのつどい」を開くにこぎつけたという実績もある。それも過去4回も!

そして今も、ちょっとした計画を持っていて燃えているところなんだよ。それは、本格的なスタジオで、ファンのつどい(ふれキャンとは一味違うもの)をやろうという計画。予定は8月23日、北九州は小倉の某スタジオ。こうなるともう、ファンっていうより、本格的なイベントプランナーだよね。今後も活躍を期待してまーす。

●ラジアメのタイムテーブルに26:00って表現があるんだけど、よくわからないって人もいるかな。これは翌日の午前2:00のこと。でもリスナーにとっては、深夜の2:00はまだその日の続きなんだよね。そのニュアンスでラジオ界ではよく使われる言い方なんだ。



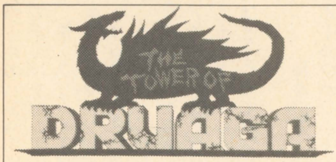
スミスサリバンの

ビデオゲーム English Seminar（イングリッシュセミナー）

Hello（こんにちは）！ Everybody（みなさん）今月から、私、スミス・サリバンといっしょに〝ビデオゲーム英語セミナー〟で楽しくStudy（スタディ）（勉強）しましょう。アーケードゲーム、ファミコン、などをPlay（プレイ）している時、訳のわからない英語がでてきて、シラけてしまい〝クソ~~~ 英語ができたらな…〟なんて思ったこと、ありませんか？ そんなEverybodyのために、開講した〝ビデオゲ-ーム英語セミナー〟です。今回は「ドルアーガの塔」と「ドラゴンスピリット」で、Let's Study English！

LESSON 1 "THE TOWER OF DRUAGA"

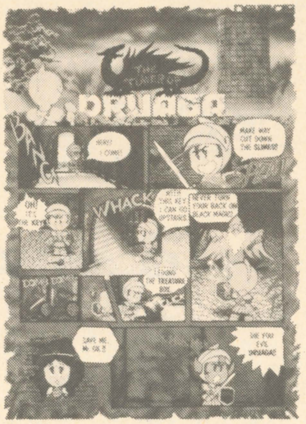
レッスン１は、「ドルアーガの塔」の英字パンフレットからです。最初は和訳を見ないでね。



THE TOWER OR DRUAGA

WHO WILL RESCUE
THE FAIR MAIDEN, "KI"?

The Tower is under "DRUAGA's" evil spell. And at the very top of the Tower, lies the young damsel in distress, "KI". Can the Golden Knight, "GIL" save her from the clutches of the blackhearted, "DRUAGA"???



〈解説文・和訳〉

ドルアーガの塔

美しい少女〝カイ〟を救い出すのは誰だ？

その塔は〝ドルアーガ〟の邪悪な魔法にかけられている。その塔の最上階には、少女〝カイ〟が悲嘆にくれて横たわっている。

黄金の騎士〝ギル〟は、悪者〝ドルアーガ〟の手から、彼女を救い出すことができるか？？？

〈イラスト内・和訳〉

「ギル ただいま参上！」

「（剣で）スライムを切り倒して進め!!」

「おー！ カギだ」

「このカギで、上の階へ行けるぞ」

「宝箱を見つけたぞ」

「黒魔術には、決して背を向けるな！」

「助けて、ギル!!」

「死んでしまえ、邪悪なドルアーガ!!」

Point（要点）

■**Never＋（命令文）**絶対…しちゃいけない！ 〝Never give up〟で、〝あきらめちゃいかんぜよ〟

■**turn one's back on**～に背を向ける。〝トンズラする〟（＝run away）ってことだよ。

LESSON 2 "DRAGON SPIRIT"

これは、「ドラゴンスピリット」のエンディングテーマです。ゲームじゃなかなか見れないよ。



ZAWELL'S AMBITION WAS CRUSHED BY THE BRAVE ATTEMPTS OF THE WARRIOR AMUL AND BLUEDRAGON TO RESCUE PRINCESS ALICIA FROM THE HANDS OF HER CAPTORS.

THE KINGDOM CLOUD ULTIMATERY RESTORE PEACE. PEOPLE WERE REJOICED TO START FROM A NIGHTMARE, THUS CELEBRATING THE RESTORATION AND JAZZING UP WITH JOY.





THE EVIL PERISHED, AND THE LIGHT CAME BACK TO THE KINGDOM AGAIN, AS IF CELEBRATING ITS PROSPERITY AND HAPPINESS....

〈和訳〉

㊧ 王女アリーシャを捕獲者（ザウエルのこと）の手から救い出すという、戦士アムルと青龍の勇敢なる試みによって、ザウエルの野心は粉砕された。

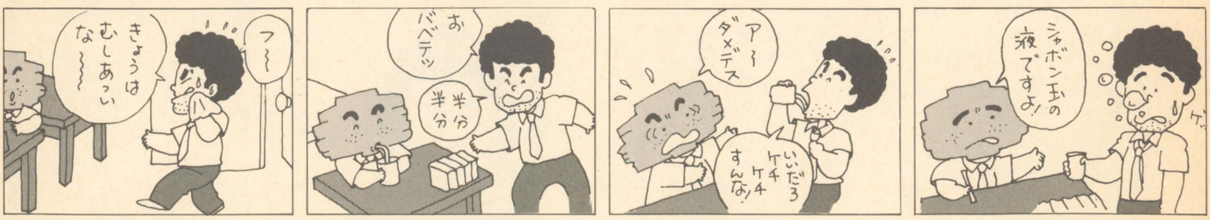
㊥ 王国はついに平和を取り戻した。
人々は悪夢からさめ、王国の復活を祝い、陽気に踊りながら、大いに喜んだ。

㊨ 悪は滅び、光明が再び王国に戻ってきた。
王国の繁栄と幸福を祝福するかのように………

Point（要点）

■**ambition** 野心 〝ambitious〟は〝野心的な〟で、〝Boys, be ambitious！（少年よ大志を抱け！）〟という、クラーク博士が札幌農学校で教えられた名言は、知っているよネ。

EXERCISE "COMEDY" The Hot Day（暑い日）



Whoo……
Sure is stinking hot today.

Oh, Babetetsu！
I'll go halves with you.

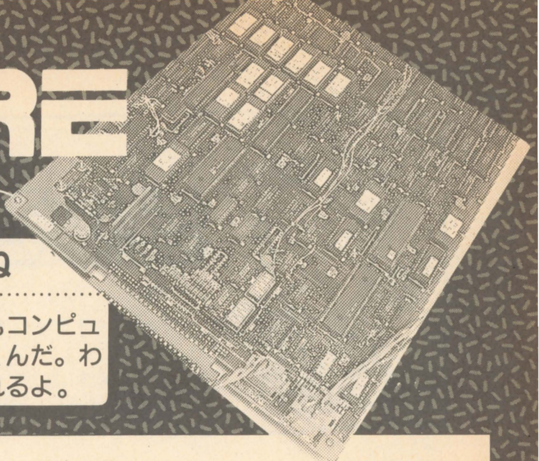
No, don't！
What's the fuss？
Don't be mean.

It was bubble blowing liquid！

●ビデオゲーム英語セミナーのＬＥＳＳＯＮ１で使ったドルアーガのパンフレットの中には、ハズカシーいまちがいがあります。キミは気づいたかな？ 「ＴＨＥ ＴＯＷＥＲ ＯＲ ＤＲＵＡＧＡ」になっているのだ。モチロン正解はＯＦ。ごめんなさーい。

開発スタッフが直接お答えする

HARD WARE SUPPORT ハードウエアサポート

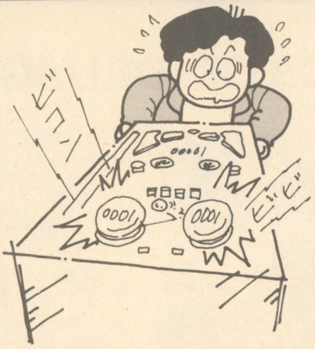


ハードの進歩のスピードは歴史の中でも画期的だね

人間の長い歴史の中でも、ここ数年の科学の進歩は驚異的。中でもコンピュータのハードときたら本当にすごい勢いだ。だから毎日疑問がわくんだ。わいたら、ここに質問しよう。ナムコ開発部の魔神博士が答えてくれるよ。

Q ピンボールのバンパーは、どうやってボールを弾いているのですか？（昔、フリッパーボタンが金属でできているマシンでボタンを押すと「ビリッ」とくるやつがありましたが、それはアースがなかったからですか？）それから昔のドラム式のスコアで0にもどす時や、ボーナス点をこえて1ゲームクレジットする時にはどうやって判定したのですか？

神奈川県　佐藤勇伸



A ピンボールのバンパーってのは、ボールが当るとソレノイド（電磁石）が働いて、バンパーの金具が収縮しボールを弾いているんです。

それから「ビリッ」とくるのは静電気のせいで、毛糸のセーターなんか着てたんじゃないのかな。また、スコアをゼロにしたり、1ゲームアップする判定など、すべて「リレー」（電磁石を利用して作られたスイッチ）を使って制御してたんですね。

Q コナ○からでる月風魔伝というゲームに新方式のゲートアレイを採用！　と書いてあるのですが、ゲートアレイって何なのですか？

盛岡市　盛田賢一

A ゲートアレイというのは、LSIの組み立てキットのことで、まだつながっていないトランジスタがいっぱい並んでいるだけのものなんです。だから利用者（この場合はコナ○さんですね。）が配線してLSIに仕立てあげなくてはいけません。

こう書くとゲートアレイは、ものすごくたいへん！　なような気がしますが、実際には最初から回路パターンを設計してつくるよりも、この方が簡単に！　安く！　早く！　つくれるので便利なんですよ。

Q 半導体とは、どのような役割をしてどこに使うものなのですか。またそれは、ファミコンにはいくつ位ついているのですか？

大阪市　竹内隆喜

A 半導体は、電気を一方向に流す性質を持っています。この特質によって電気信号を制御し、画面に絵を出したり、音を鳴らしたりします。ファミコンには、半導体を使った部品が約20個ついています。

Q 6月号で電子回路で実現できるものならなんでも可能と書いてありましたが、ハードを増設することによってスプライトの枚数を増やしたり、表現色数を増やしたり、和音の音数を増やしたり……。といったことも可能なのでしょうか？

宮城県　柳原憲司

A スプライトの枚数、表現色数、和音の音数、すべて増設は可能です。しかし、ファミコンからの映像出力に新たに増設したスプライトの数とか色数を付加することはできません。映像関係すべての回路を作り直せば実現できるかもしれません。

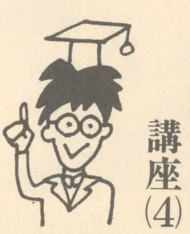
Q ファミコンのことで質問します。家にはテレビが2台あるのですが、どちらでやっても画面がテレビからはみ出てしまい、画面のはじにあるような字は見えません。これはファミコンに原因があるんですか？

東京都　山形晃弘

A ファミコンには、原因はありません。テレビ画面の表示域の調整を行なえば、端のほうも見えるようになりますが、難しいから電気屋さんに調整してもらってください。

■Dr.たみやの
とってもためになる…■

コンピュータ講座(4)



ハードの勉強方法は

前回から引き続き、今回はハードウエアを勉強するためにはどうしたらよいかを解説してみました。

またその他何か質問がありましたら私宛てにお便りくださいね。

★

BASICという言語を使うのは、くつ下の上から足のかゆいところをかくようなものだーとは前回述べた。

「アセンブリ言語、または、マシン語を使え。」

これがおススメコース。CPUの命令（CPUの種類によってもちろん異なる）を直接使用するわけだから、ハードウェアに直面できる。

「どのコンピューターでもいーの？」という疑問を持ったヒトもいると思うが、答えは「ノン！」

たとえば、現在、最も売れているパソコンは、NECのPC9800シリーズであるが、これは、16ビットの8086系のCPUを使っている。このCPUの命令体系は、歴史的な理由で実に複雑になっている。よって、入門用には向かない。

PC8800シリーズは8ビットのCPUを搭載しており、その点ではよいといえる。

だが、最もオススメしたいのは、SDK—85とかTK—80といったマイクロコンピューターキットだ。

これらは、ふつうのパソコンが持っているような英数字キーボードやCRTディスプレイを装備していない。一枚の板の上に、CPU、メモリなど、コンピューターに必要不可欠なものは全部のっている。



だいたいにして、最近の「パソコン」は16ビット機、8ビット機を含めてどんどん高機能化ーつまり複雑化している。やれ、グラフィクスだ、やれ、バンクRAMだ・・etc.

ハードウェア入門の観点からすれば、これらの付加機能は余計なものであり、学習を混乱させる。

マイクロコンピューターキットには、最もシンプルな、余計な部分は削り落とした、エッセンスとしてのコンピューターがある。

ハードウェアの勉強にはもってこいの教材のマイクロコンピューターを選ぶことがまず第一ということだ。

ハードウエアサポートの質問募集中　このコーナーでは、皆さんからの質問を募集しています。宛先は「ハードウエアサポート係」。掲載させていただいた方には粗品を差しあげます。どしどしお寄せくださいね。

「遊び」をクリエイトする

元気新聞 VOL10

発行所　NG編集室
TELEPHONE 03-756-2311
昭和62年8月1日発行
（毎月1回1日発行）通巻10号
昭和61年10月1日
NG特別編集許可

今月から元気新聞に載ったネタのうしろに、(郵)のやっちゃんが、プレゼントのランクを書きますね。
金賞↓NGオリジナル時計
銀賞↓ナムコグッズ
パール賞（(パ)賞と以下略）↓NG増刊・ドラゴンスピリットのマンガ
プレゼ賞（(プ)賞と以下略）↓NGえんぴつ6本
ント賞（(ン)賞と以下略）↓バベてつのサイン
やっちゃん賞↓その時の気分で誰に何をプレゼントするかはヒミツ！
やっちゃんがプレゼントを発表するときのマークは　です。

母もナムコファン

◉小田原市　児玉剛　12歳

NG編集室のみなさんこんにちは。なんと僕の母は、すっごいナムコファンなんです。ゲーセンに新しいナムコゲームが入ると、すぐに行って1000円ぐらい使ってきちゃうのです。僕はもう、みっともなくってみっともなくってゲーセンに行けなくなってしまう。ああ……。僕は、どー―すればいいのだろう。
突然ですがオヤジさんは、どうしておっかないんですか？　教えてください。

❢でぃ！　なんでぃ、オイラがおっかねーてか？　どーしてだよっ、えっ!?　オイラはやさしいだろっ！（オヤジ）

♥剛クンのおかあさんて素敵だワ。みっともないなんて思ったらダメよ。S子も剛クンのおかあさんのようにな・り・た・い・わ…♥（S子）

剛くんには(プ)賞を送っちゃう。

雑貨屋

オスッ！　元気だしてやってるか？
夏本番、セコセコしてんじゃねーぞ。
オマエらちっと元気が足りねーぞ！
オイラが元気一発ブチかましてやる。

ドラスピやったぞ

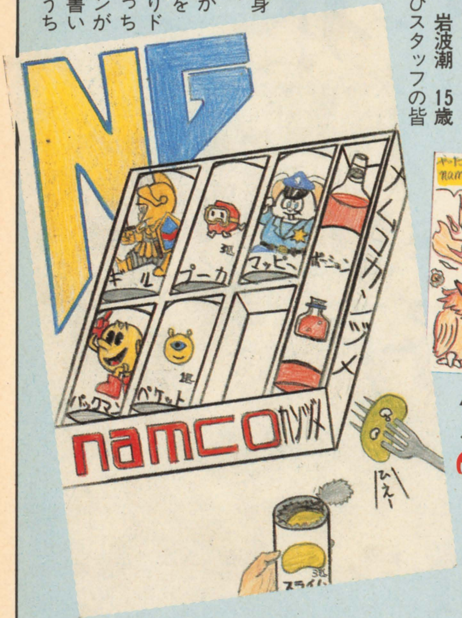
◉葛飾区　岩波潮　15歳

うに編集長、およびスタッフの皆さん、こんにちは。ドラゴンスピリットやりましたよ。正直いってムズいです。でも、あのゲーム主人公がドラゴンに変身するのが良いですね。ドラゴンスピリットが紹介されている記事を見て、「あぁ、やっぱりドラゴンはこうでなくっちゃ。」と思い、ドラゴンが主人公の小説の類を書いております。これはうちの高校のパソコン部のゲームのシナリオにしました。書きあげたらぜひ、送りたいと思いますので待っていてください。

✕バベもドラゴンスピリットにはてこずっているバベ…。しゅんしゅんしゅーんバベバベ。（バベてつ）

➤なるほど、ドラゴンって実在する生物じゃないから、夢があるんだよね。ゲームのシナリオ早く読みたいな。待ってるよ。（うに）

ん…、シナリオを送ってくれるということで、(銀)賞をあげちゃう。





▲郡山市　野口俊一郎　?歳　(パ)賞

◀姫路市　橋本彰浩　12歳
お中元ありがとう。(パ)賞



キリッと快感、ラリラリホー！

ボクシング最高！

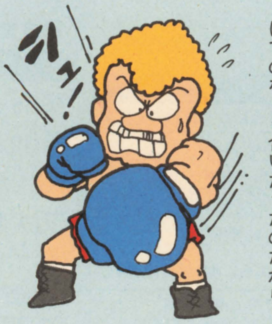
◉高崎市　荒木聖志　?歳

いやー、ボクシングはいい！　小細工しないで単に打ち合うのだから、興奮度100％！　そもそもボクシングは紀元前の昔から行われてきたカコクなスポーツ、当時は手に凶器をつけてのなぐり合いだったのだから、すさまじい。その昔から今までずっと行われてきたのは、やっぱりすごい。昔はマルシアノ、ルイス、アリ、原田などの強いチャンピオンがいた。今でもハグラー、タイソン、ハーンズ、浜田らの素晴らしいチャンピオンがいる（最も、ハグラーは先のレナード戦でタイトルを失ってしまったが…）いつの時代でもボクシングは世界中で人気を失うことはない。今後はハグラーやレナードが引退しても、彼らのファイティングスピリットは忘れられないだろう。ああ、素晴らしい戦いに乾杯！

❢おー、オマエも血が熱いなあ。オイラもボクシングは大好きだぜ！　スカッとして気持ちいいよな！（オヤジ）

✕ところで、聖志くん。〝ファミリーボクシング〟は楽しんでくれたバベ？　バベは〝ファミリーボクシング〟でスカッとしているよ～ん。（バベてつ）

(パ)賞をお届けします。



ポスターありがとう

◉大阪市　マスカー・ブラウンのファン　15歳

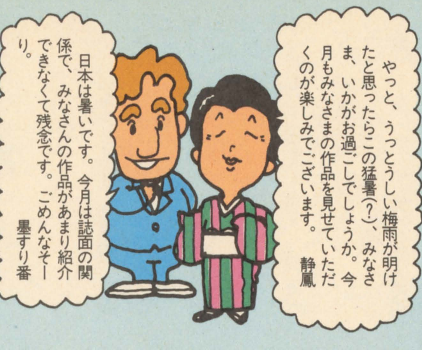
編集室のみなさん本当にありがとうございます。なんと3月号の「私はワギャンを見た」係のポスタープレゼントが当たったのです。しかし家に引替券を送ると書いてあるのに、引替券は届いていなかったのでハズレたと思い、BIG・CARROTでワギャンに文句を言ってやろうと思って行ったら、そこにはワギャンがなくなっていた。僕はさがした。するとと、僕の名前が表に書いてあったので見ると、それはポスター当選者だった。キャロットのスタッフの人にポスターをもらった、うれしさ半分、ワギャンがなくなった悲しさ半分で家に帰った。
あーん、大阪にワギャンがいないなんて、やっぱり悲しい。

❢〝文句をワギャンにいってやろうと思った〟ってぇいうとこがオイラ気にいったぜ。オマエってかわいいヤツだな。（オヤジ）

ポスターおめでとうで、(パ)賞

●〝元気新聞〟今月はページ数が少なくされちゃったから掲載されるコーナーが減ってしまったんだ…。「広告大賞」「S子に教えてちょうだい」にお便りしてくれたみなさんゴメンなさーい。それと「NGお姉さんを探せ」のコーナーも根気強く投稿待ってるからねー。

京極院静鳳先生の書道塾



㊮ 静鳳先生、お喜びください。今月の作品はツブぞろいです。まずは、すみ君の作品から、ご批評お願いします。

㊗ のびのびと書かれていらっしゃいますね。"ぺい"の意味が、わたくしにはよく理解できませんが、楽しさが伝わってきてよろしいです。優・といたしましょう。

㊮ はい。次は千田昭君です。

㊗ 昭さん、手慣れているようでございますね。基本がなかなかしっかりしています。"天界——"響きが美しいですね。

㊮ お点のほどは。

㊗ 新規入会者としては立派に書けておりますので秀・といたしましょう。

㊮ 静鳳先生、なかなかお気に入りのようですね。

㊗ 次はどなたでしょう。

㊮ あっ、はい、新井たけす君です。"江戸っ子"という作品です。

㊗ 題材にセンスが光っております。元気もあってよろしいのですが、書と紙のバランスがいただけません。もう少し努力なさってくださいませ。天・といたしましょう。お次は?

㊮ はい…、最後の作品は、まるす君ですが……。

㊗ ……、……。

㊮ ……、あの…、日本の伝統芸術"書"のすばらしさが感じられませんね。もっとお稽古してください。先生、お点のほどは……。

㊗ ……。

㊮ はい。沼・のようです。書道塾4回目にして、とうとう沼(破門者)のお点をいただく方がでてしまいました。お点が15点たまったら、8級(二階級昇級)が許されますので、早く復活されることを期待します。

そして、今月も作品掲載者以外の方は成績一覧表をごらんになって、来月も出品してください。

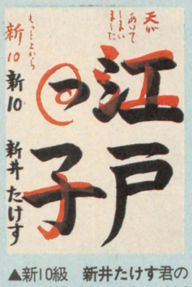
㊗ ハッスルしてくださいませ。それでは、ごめんくださいまし。



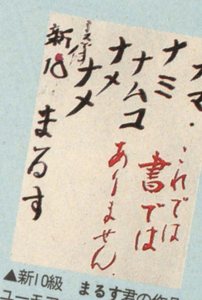
▲新10級 **すみ君の作品** 題材の自由な発想がオミゴトです。



▲新10級 **千田昭君の作品** オーッと、これは本格派志向で出品してくれましたね。



▲新10級 **新井たけす君の作品** 題材にふさわしく活気ある字ですね。



▲新10級 **まるす君の作品** ユーモアの他に何かヒトヒネリ欲しかったです。

今月の成績一覧表

級	氏名・○内は今月のお点	
8級	矢間下・(天)	
9級	壇上岳史・(優) 佐々木臨・(優)	GSM-JUN・(優) 石田カイ・(優)
10級	いさゴン・(天) やう・(天) 小哲・(天) 皐月・(天) 佐藤直行・(中) 堀正明・(中) 土井一久・(中) ぶんちょ・(中) THE遊・(中) 若原敬基・(地)	ロッキー・(天) 石井幹雄・(天) ふくら・(天) 巨摩郡・(天) ひす・(中) 魔神我亜・(中) おうこうすけ・(中) ワーグナー・(中) ゐくり亜・(地) (敬称略)

書道塾入会の掟

一、競書出品について

(1)締切日は毎月25日の消切まで有効(休日の場合は順延)です。

(2)記名法は競書の左側に縦書きで、段(級)・氏名を書いてください。初めて出品する時は"新10"と書いてください。級の場合は墨で算用数字、段の場合は朱で漢数字を用いて書いてください。記名法が正しくない場合、規定外として審査されないこともあります。

(3)課題は特にないので、各自の自由な発想で書いてきてください。

(4)沼のお点で破門になった方でも、15点分、得点がたまると二階級の進級のうえ、再入門が許されます。

二、競書審査結果について

〈得点表〉

段階	得点
秀	15点
優	10点
天	5点
中	1点
地	−3点
沼	破門

〈段級制度〉

階級	資格
師範	八段の者で師範取得試験の合格者
弟子	有段者(初段~八段)
見習	有級者(新規入会者~1級)

●こんな得をつくってしまいました

師範	師範免状と師範看板
弟子	昇段ごとに免状進呈・雅号(名前)与える
見習	5級以上昇級に免状進呈

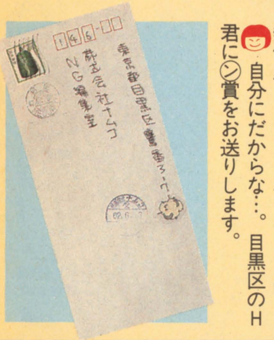
オタンコナスコーナー

S子よ、ハイ! 今月のオタンコは本人がドキッとしちゃうと思うの。

ナムコは"ボク"の家?

●**発見者** ㊞のやっちゃん

S子さん、オタンコを見つけてしまいました。自分の家の住所で、NG編集室に手紙をだし、ナント、手紙は無事、届いてしまったのです。



Ⓢ わ——、すごいわ! きっと、郵便屋さんはエスパーなんだわ…! 自分にだからな…。目黒区のH君にㇱ賞をお送りします。

今月のスカ

よっ! メシ食ってるか? オイラの好きなコーナーの始まりだぜぃ。最近、"スカ"を恐れているヤツがいるみてーだけど、恐れんなよっ! かわいがってやるぜぃ。

~スカ1~

石橋を叩くと渡れない!

—現代人—

つ、つまらん~~、ぶっこわれると思ったんです。"ことわざ予備校係"と書くのって、意外とハズカシイ。

埼玉県 近藤敦志 12歳

ハズカシイのか? テレるなよっ。オマエは立派に"スカ"しているぜ! "石橋を叩いて渡れない"そーか? オイラんとこの橋は渡れるぜぃ。

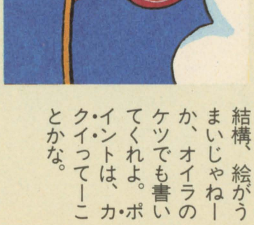
~スカ2~

6月号の表誌のまちがい

もう、わかってるぞ。でもオマエ

富山県 新村和宏 ?歳

結構、絵がうまいじゃねーか、オイラのケツでも書いてくれよ。ポ・イントは、カ・ク・イ・って一とかな。



~スカ3~

あんただれい?ゼオダレイ

こうして私はドロ沼へ落ちてゆく……。

名古屋市 しわよせ仮面 ?歳

へへッ、おもしれーだろ、これっ。スカコーナーにこ・い・つ、ハガキだしてきたんだぜ。ドロ沼へ落ちたか!?

●「まか・キュー テレホン大作戦」は今回も元気新聞をお休みしちゃったけど、テレホンサービス自体はがんばってるから、ぜひお電話してね。番号は**東京03(758)6661**です。まかちゃん、キュージくんが楽しいナムコ情報をお届けしてますよォ。

マンガのコーナー



衝撃の ことわざ予備校

今月は、どれもこれも笑撃ぞろいなんで、自信もってお届けします。さっ、みなさんも頭をきたえて「衝撃のことわざ予備校」に入校してくれないかな。笑える予備校生を、うには待っているんだよ。じゃ、予備校生のレポートを！

作品1

行き倒れ バッタリ

"行き当りばったり"のパロなんだよーん。あたりまえだーなんて言われそう。

〈岩手県 島野敬 20歳〉

あたりまえだね。でも20歳の発想っていう感じが笑えてしまうな。なるほど、人生って厳しいんだよね。(プ)賞かな。

作品2

笑う門には福が来たりて笛を吹く

〈群馬県 しないあある 16歳〉

古いなあ。"悪魔が来たりて笛を吹く"をパロったんだろうな。この福って、平和そうだねえ、ガハハハ。(パ)賞です。

作品3

馬の耳に円楽

〈大阪市 栄貴進 ?歳〉

ギャハハハハ。好きだな、これ！ 馬に円楽、円楽に念仏、念仏におせんこうとなんだか、わけわかんないけど笑えるぞ。

やっぱり(パ)賞です。

作品4

イノキあってのものまね

"いのちあってのものだね"より

〈岡山県 魔神我亜 ?歳〉

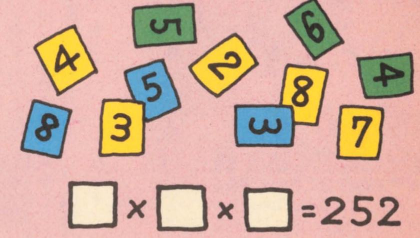
アハッアハッワハハハッ。本当本当、二重丸の花丸をあげたい作品だよね。何かとっても気にいってしまった。イノキさんて有名人、ポンッ！

キャハハハ…。私もこれ好き！ よしっ(銀)賞をあげちゃう！

バベが担当する てつじん頭脳養成クイズ その4号

バベてつだよ～ん。今月のクイズは難しいバベ！ バベも少しは頭がよくなったバ・ベ。問題を読んだら5分間で解いてほしいんだよ～ん。そしたら今月のクイズは難しい！ と、きっと思いますバベ。ゴツゴツポリポリ…。

ここに数字を書き込んだ11枚のカードを置いたバベ。この中から3枚だけぬきとって、カケ算したところ、答えは252になるバベ。さ――て、オッホン、その3枚のカードはどれとどれとどれかわかるバベ？ ルールは、もちろん、同じカードは2度と使っちゃい・け・な・い・バベ！ がんバベってちょ。



まってました！ 空前絶後の でかした君 登場

バベてつです。突然ですが…、バベはネズミ花火が大好きです。と、キマッたところで、そろそろ今月の"でかした君"の審査を行いたいと思うバベ。審査員はもちろん、この人。「オヤジだ。オイラが審査員の先生だぜい。よろしくな！」

では、今月の審査の始まりだよ。

エントリーNo.1

●愛知県 野口勝馬 15歳

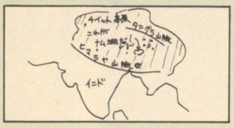
僕はすごいものを見つけてしまったぁ！ 今、授業で中華人民共和国についてやっているんですが、そこで何気な～く、地図帳をひらいていたら、ナ、ナント、ナント！ そこには、**ナム湖**という湖があったのだぁ！（本当です）

位置は…チベット高原のタングラ山脈の下のあたりです。調べてみてください。すごいでしょ!?

審査員オヤジ 「でかした」

バベもビックリ。本当に"ナム湖"ってあったよーん。ちなみに"納木湖"って書いて"ナム・ツォ"って読むバベ。ツォっていうのは湖のことバベ。

うーん、私もビックリで(金)賞。



NG支局 やっちゃんの河野名人に直撃インタビュー

元気ですか？ やっちゃんです。今月から"河野名人"にナムコットのゲームなどの質問に答えてもらっちゃいます！ 私が河野名人に直撃インタビューしてくるので、ドンドン質問送って、名人を困らしちゃおう。今回は私が質問しちゃった。

Q 7月17日、発売ホヤホヤの「ドラゴンスレイヤーⅣ」の攻略法を、ズバっと教えてください！

そうですねえ、第一回目ということで、サービスしてお答えしましょう。

まず、ポチでいきます。ここのヒントは、宝箱の近くにある秘密の通路を探すことです。

次は、おとうさんのゼムンです。おとうさんは、グローブが絶対必要なので、まずこれを手に入れます。グローブは誰でも行ける面にあるよ。そして、おとうさんの面では、妹のリルルのために、マトックを必ず取りましょう。

それから次は、おかあさんのメイア。でも、妹のリルルでも、どちらでもいいよ。リルルはマトック・とジャンプ・シューズ、メイアはウィングとロッド・とキー・スティック・が必要です。

それと、クラウン（宝冠）を守る巨大モンスターと戦うために、シールドが絶対必要だよ。このシールドは、お店でしか売っていません。しかし、そのお店は普通じゃ、なかなか見つからないだろうな――。そのお店を探すのが、このゲームの重要なポイントです。ん―、ヒントは…、隠れショップ、"宿"です。

今回は、このくらいでいいかな？ じゃ、がんばってプレイしてくださいね。みんなも楽しい質問、イラスト、また「ナムコットニュース（おもちゃ屋さんに置いてあります）」で有名なナムコット情報局の人たちにもお便りください。

と、いうことで、今回の質問は河野名人にとっては"朝メシ前"のようでした。あーあ…。

来月からは、名人も思わず"ウヒャーッ"と言うくらいの質問したいよねっ！ 質問待ってまーす!!

ネタくれ



こんにちは。突然ですが、やっちゃんは**新企画を募集しています！** おもしろいアイデア送ってください。それと、各コーナーに、お便りをドンドンください。ネタが載ったらプレゼントを送っちゃう。今月から**時計を送っちゃうぞ！** 機能は、時計、月日表示、アラーム時間表示、ストップウォッチ…とスゴイスゴイ。でも、**ネタを送ってこない無精者には、あげられない！** それと、プレゼントにはランクがあるのです。詳しいことは19ページを見てね。じゃ、お便り待ってます。

● "8月25日"って何の日か知ってるかい？ えっ、終戦記念日なんかじゃないよー。オヤジの誕生日なんだ。オヤジったら、ひそかにプレゼントをスタッフにも期待しちゃってるみたいで、"赤いシャーペンが欲しいな…"とかいつもの強気発言が消えちゃうんだよ。

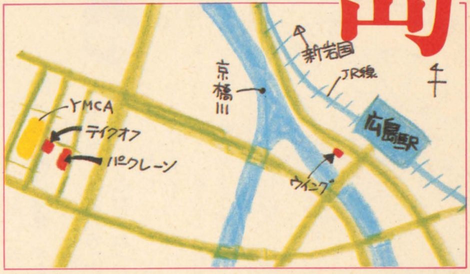
全国のナムコ直営（十半直営）ゲームセンターの情報をお届けしているこのコーナー、第１次第２次のレポーターも決まり、ますますおもしろくなりそうだぞ。今回は、大阪、広島からのレポートだよ！

広島

広島のレポーター槙くんからの報告だよ



今回は広島から３店をご紹介



待合せにも最高の駅前だよ

ゲームスポット ウイング



JR広島駅の目の前にある「ウイング」は、とっても便利でわかりやすいお店。外観も明るいけど、中もとっても明るいんだ。１階は新作ゲームになっていて、２階には少し昔のゲームがあるよ。さらに２階にはマンガもたくさんあって気軽に読めるんだぞー。こんなサービスの良さが人気の秘密なのかな？

お客さんの多くは、中高生か、予備校生の人たちで、みんな明るくてとってもマナーがいいんだ。良い人ばかりだから、安心して楽しめるんだよね。また、ここは、新作も早く入るし、機種も豊富といいことづくし。広島に来たら、寄っていくしかないぞ！〈槙〉



▲「ウイング」店内、１Ｆ新作コーナーの様子だよ。中央の２人はドラスピに熱中している。今何面かな!?



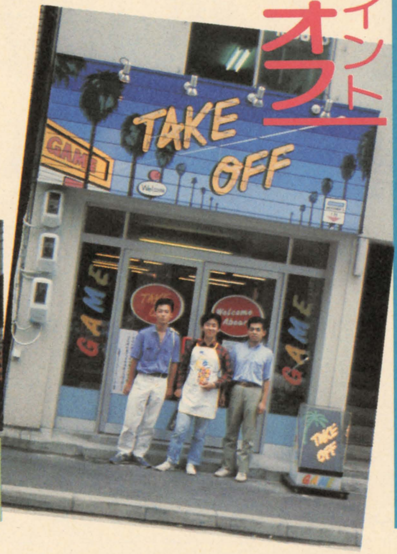
▲店の前には、常連と店員さん？　おっとそこにいるのは北谷氏じゃない。実はここまで迎えに来てくれたんだって。

〈ゲームスポット ウイング〉（半直営店）
住所　広島県広島市東区松原町９－31
TEL　082（263）6292
営業時間　AM9：00～PM11：00 年中無休

こんなにさわやかなとこ、はじめて！

ゲームポイント テイクオフ

▼テイクオフの入口。エプロン姿が19歳の若い店長北谷氏。その右がオーナーの竹川氏。左端はウイングで出会った荒木くん。北谷氏は昔っからのナムコ＆ＮＧファンで、ついに人生もこれにかけてしまったという。



広島駅から15分ほどテクテク歩いていくと、ＹＭＣＡの前に、とっても明るくてきれいなお店を発見！なんと、ここが今年の一月にオープンしたばかりの「テイクオフ」なのだ!! 入口の美しさにひかれて中へ入ってみると、これまたとってもきれい。雰囲気も最高！ ほんとに感動してしまったぜ。また、ここの店長、北谷さんは根っからのゲーム好き。だからこそ、お客さんの立場を考えたお店作りができるんだよね。夕方と日曜日が比較的すいているので、この時間だとゆっくり遊べるということです。君もぜひ行ってごらん。満足すること間違いなしだよ。〈槙〉



店内

〈ゲームポイント テイクオフ〉（半直営店）
住所　広島県広島市中区八丁堀11－６
営業時間　AM9：00～PM10：00 年中無休

ゲームセンターついて思うこと



レポーター募集の時に出した質問のひとつに「ゲームセンターについて思うこと」という項目があったんだけど、みんなからたくさんのご意見を聞くことができましたので少し紹介しましょう。

●**心のかよう場所**
画面の中にある誰かのハイスコア。これをめざしてがんばってみる僕。ここに心が通う。ゲーム攻略の友、ゲームのライバルができる。ゲームセンターは心の交流の場だと思います。
〈沖縄県　町田茂治くん〉

●**映画館のようなもの**
映画も、ゲームもどんどん家庭で楽しめるようにはなったけれど、やっぱり映画が映画館でより感動的なように、ゲームもゲームセンターの感動のほうが大きい。サウンドもグラフィックもずっとスケールが大きいと思う。
〈長野県　菅野英雄くん〉

●**大人と子供の自由空間**
まだ世の中には、ゲームセンターが不良のたまり場だと考えている人も多いけど、それは偏見だと思う。僕にいわせれば、ゲームセンターは、子供から大人まで自由に過ごせる自由空間だ。
〈神奈川県　市川貴彦くん〉

●**いこいの場**
ゲームセンターは、友だちとのくつろぎの場、交流の場、いこいの場です。
〈東京都　吉田雅明くん〉

●ネイチャースペシャル「ようこそ月へ」の撮影は、なかなか大変なものだった。ウスはＳ子が作ったんだよ。太いウサギはナムコット情報局のがんの助、細いウサギは、ＮＧのアートディレクターまるちゃんなのです。それからおモチさん、ごくろうさまでしたぁ。

なんと言っても店長さんがいい人

大阪 ゲームハウス スペースキューティ

大阪のレポーター **ミンキー・モモくん** からの報告だよ

大阪と言えば、大阪城と通天閣。この通天閣の本当の真下にある「スペースキューティ」は楽しさ一杯、夢一杯のゲームスペースだよ。今回はここの名物店長、前原さんのほんわかトークをじっくりと聞いてみようと思います！

年齢なんて関係ないですよ

「このゲームセンターは、気楽に楽しく遊べるゲームスペースです。午後4時頃からは中学生や高校生などで一杯です。中には大人の人もいますけどね。また、常連の子供たちが来ると、今まで静かだった雰囲気が、一瞬にして明るく変わります。そんな時私は、いつの間にかいっしょになって話をしているんですよ。私は40歳を越えていますが、10代の子供達といっしょに笑っている時間がとても楽しいんですよね。」

この仕事が大好きです

「私がここの店長になったのは5年前です。5年もたつと、当時の小学生が今は高校生ですよ。こんなに立派になるんですね。その子たちがしょっちゅう顔を出してくれて、私に話しかけてくれる、そういうことが私の楽しみなんですよ。この仕事は私の生活そのものです。多くの子供達と接することのできるこの仕事が、私は大好きです。」

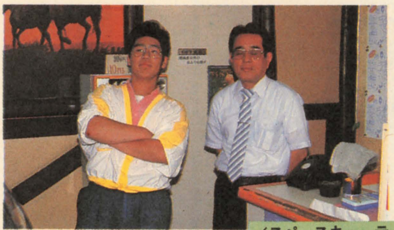
みなさん、こんな優しい前原さんのいるお店へ、ぜひ行ってみてくださいね。〈ミンキー・モモ〉



▲西部風の広い店内。決して常連ばかりではないよ。初めての人でもぜひどうぞ。
☻これ一枚じゃわからないかもしれないけど、かなり広い店内なんだよね。のびのび遊びるね。(ウニ)



▶とっても明るく目立っている建物が目印。
☻ふーん、大きなお店なんだね。これは楽しそうだぞ。(ウニ)



▲右が前原店長です。お客さんのサラリーマンじゃありませーん。
☻で、左がなんと、レポーターのモモくんとか。なるほどォ。(ウニ)



〈スペースキューティ〉(直営店)
住所　大阪府大阪市浪速区恵美須東2−3−17
TEL 06(632)0170
営業時間　AM9:00〜PM11:00 年中無休

★NG★ ロケーション探検レポーター 発表



バベバベ、アツアツ、太陽がまぶしい季節だなあ。さあ、第2回のレポーターの発表だよん。第1回のメンバーに、さらに8名加わって、ますます充実しました。といっても、勉強に遊びにと忙しい彼らのこと、ロケレポートを忘れずに送ってきてくれるかしら…とちょっと心配バベ。おーい、レポーター諸君、がんばっておくれよ〜。

第2回 NGロケーション探検レポーター

●福島県	山田忠彦	14歳
●千葉県	下村朋史	15歳
●埼玉県	戸田俊英	14歳
●新潟県	相原敦士	15歳
●静岡県	望月敏行	18歳
●三重県	中山和成	20歳
●長崎県	本多　孝	16歳
●鹿児島県	佐藤孝志	21歳

ボーリングとゲームで汗をかけ 広島パークレーンゲームコーナー

でっかいボーリング場の建物「パークレーン」をよく見ると、あるある1階の端っこに、ナムコのゲームコーナーが。とても狭いけど、雰囲気はにぎやか。ボーリングの帰りに遊んでってね。〈槙〉

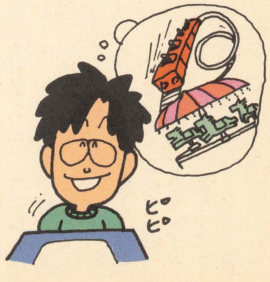


◀ここはナムコの直営店。3年前NGに載った時と少し入口の感じが変わったね。テイクオフのすぐ近くだよ。

〈広島パークレーン・ゲームコーナー〉(直営店)
住所　広島県広島市中区八丁堀11−6
営業時間　AM10:00〜PM10:00年中無休

●小さな遊園地

ゲームセンターは今や遊園地感覚。近くで遊びを満喫できる場所だと思います。
〈石川県　松浦兼人くん〉



と、うれしいご意見も聞かれた反面、厳しいご指摘もありました。みんながゲームセンターに望んでいることは、というと…

●来る人はマナーを考えて

私たちは、ゲームセンターが大好き。でも、時々マナーの悪い人がいるので気になります。もっと、みんながマナーを大切にして、より快くゲームができるようになるといいなあと思います。

●プレイヤーの心を大切にして

ランクの設定や、ゲームの配置ボリューム、ゲーム機のメンテナンスなど、気を使ってほしいです。

●ゲームの説明をわかりやすく

難しいゲームが多くなったので詳しい説明紙がほしいです。

なるほどねー、ごもっとも。ご要望のほうは、おそらくもっとたくさんあるんじゃないかな。ナムコでは、なるべくみなさんのご要望にそえるようにがんばりますので、どんどん生の声を聞かせてくださいね。ナムコ直営ゲームセンターへの、ご意見、ご要望、ご質問などありましたらNG編集室「ロケネット・ゲームセンターへの意見」係までどうぞ。(質問にはなるべく誌面でお答えしていく予定です)

●全国のゲームセンター店長さんやゲームファンの皆さんへ・キャロット日記やよせ鍋のコーナーは休んでいますが、おもしろい原稿が集まったらすぐ復活するよ。どしどしＮＧ編集室「ロケネット」宛におハガキくださいね。ファックス原稿もＯＫだよーん。

アーケードGAME 大攻略法 PART2 ドラゴンスピリット



みなさんのご要望に答えて、ついにドラスピの攻略法を大公開！　手こずっていた面をクリアするためのヒントになれればうれしいね。もう３面であきらめてた、なんて人いたら、もう一度、勇気を出してチャレンジしてみないかい。たった２ページの特集だけど、とっておきのアドバイスがぎっしりつまっているよ！



◀地獄のような９エリアを抜けると、こんなラストシーンが待っている。音楽もグラフィックも美しく感動せずにはいられない。アムルとアリーシャに祝福を…！

▶ラストシーンの詳しい解説はP17にあるよ。

チャレンジしてみた人はみんな、このゲームの美しさ、おもしろさ、難しさに驚いたに違いない。何しろ敵キャラの数は約80種類にものぼり、そのすべてが独特の個性を持って画面に出現するのだからね。そして、全体にみなスピーディーな動きをするので、最初はアッという間にやられてしまうという印象を持った人も少なくないでしょう。でも経験は力なり。何度もやるうちにそのキャラの特徴がわかり、対応できるようになると思うよ。どの面も、基本原則は「早期発見、早期治療」だ。見つけたらすぐやっつけるようにね。

また、パワーアップアイテムもたくさんあるので、うまく使って難関をくぐり抜けてほしい。

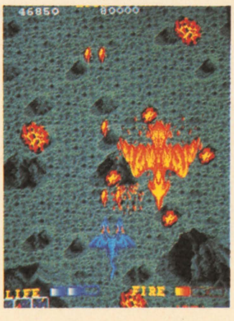
このゲーム、どの面も音楽やグラフィックがすばらしく感動するけど特にラストシーンがいい。キミがこのシーンを見れるよう祈っているよ。

1エリア 古生代



赤玉、青玉をとってパワーアップしながら臨めば大丈夫。地上敵のほとんどは後には弾を出さないが、インセクトラブァース（つくし）は出すので要注意。またクルクル回わってたくさん飛んでくるサイクロプスは画面の下の方から打つのがコツ。ボスキャラは火力が強いと楽勝だよ。

2エリア 火山



火山地帯では、噴火している火にあたるとダメージを受けるので要注意。フェニックス（火の鳥）はやっかいだが、火山の真下にいて打てば意外と簡単にやっつけられるぞ。またこの面では、アイテムを欲ばらないほうが無難。無理するとやられる。ボスキャラには近くで攻撃しよう。

3エリア 密林

グリテリアス



▶３面のボスキャラのグリテリアス(大花)。これは中心から打ってくる弾に気をつけながら回りのタマゴを全部壊してしまえばやっつけられるぞ。



▼ロープウッド(枝)は、打たずに近くで待っているとある程度で止まる。打つとその分またはえてくるし、逃げれば追ってくるので手ごわい気がするが、コツをつかめば気楽なものさ。



▲ピーコック（くじゃく)。とっても美しいのにとてもやっかいなヤツ。とにかく素早くやっつけろ！

だんだん難しくなってきたなあ、と実感してしまうようなエリア。この面で最も強敵のピーコックは、出現パターンを覚えておいて事前にやっつけてしまうのが最善策だ。またこの面は、ソールト（トンボ）の空中弾、ゲセ（カエル）の出す弾に気をつけよう。ソールトは後にも打ってくるので前後をかこまれてしまわないように、早めにやっつけてしまうこと。それからビー（はち）もこわいのでホームビー（はちの巣）を見つけたら、ソクこれを焼きつくしてしまおう。そうすればハチは追ってこないぞ。３面は、空中物はさほどこわくないが地上物に気をつけるように。また、ロープウッドは性質をわかってしまえばそうこわいものではないし、最強の火力を使えば、最初に元を焼いてしまってから進むというのも手だ。とても美しいグラフィックの展開する３面も、見とれてばかりもいられないのがつらいね。

●このドラスピの画面写真を撮るためにプレイをしてくれたのは、今や名人に近づきつつある田井凡人。でも、これには秘密がある。実は、面セレクトができ、無敵モードがある特別な基板を使ってプレイをしたんだ。でなきゃ、ラストなんてとても見れないもんねー。

4エリア 砂漠





▲ハリー（トゲトゲ）を倒すコツは、ハリーの行く手に、先に地上攻撃をかけておくこと。すると、爆発の余弾でやっつけられるぞ！
▶ボスキャラのデスガーデヤン（大骨）。手ごわいぞ。

4面では、かわいい姿をして通り越していくハリーが強敵だ。この弾の行き渡る広さと早さには3面のピーコックもびっくり。もし、地上攻撃を先行させても倒すことができなかったら、ハリーは、前方にはトゲを出さないのでハリーの後方に位置しないよう気をつければよいのだ。またハリケーン（たつ巻き）は、大きく蛇行してくるから、横に逃げずに上下に逃げると大丈夫。どれも特徴をつかめば、それなりの対策が考えられるものなのだよね。そして、ボスキャラの大骨、デスガーデヤンは、正面にいると火をふくので、左右によけながら頭を攻撃しよう。そして、カタカタといって分解し出したら、再び合体するまでの間にコアをねらって打とう。そうするとクリアできるぞ。

5エリア 洞窟





▲ボスキャラのベーレントスパイダー（大ぐも）。小ぐもは無視して、親ぐもを地上攻撃でやっつけよう！
▶視野が狭くなっているのがつらい洞窟の中。思わぬ方向から敵がやってくる。

ちょっと無気味な雰囲気の漂う5面は、暗い洞窟の中。左右から迫ってくる壁はかなりの圧迫感があったりする。これがさらに閉まってきて自分の姿さえ隠されてしまうのだからたまらない。視野が狭いので敵の動きにはいつも以上に注意しよう。ゲド（カエル）は、あまり近づくと危いから、地上にいて小さくなっている時に地上攻撃でやっつけよう。飛びはねている時は空中攻撃を使うとよい。とにかく、突然飛んでくるものにはドキッとさせられるけど、あせらず素早く打ち込むように。また、一ヶ所だけ、壁が閉まるとき画面の一番下にいるとやられてしまう事があるので、下から3番目の岩の位置にいるように。これがいったいどの時なのかは、自分で探してみてほしい。

6エリア 氷河



▲氷の林の中では左右に動いてはいけない。まっすぐ打ち進んで抜けよう。顔には要注意！

夏にはうれしい涼しげな風景だが、それもつかの間、戦いの激しさに汗をかいてしまうことまちがいなしの6面。旋回している鳥がこわいが、画面の中心で待って打てば楽。火力が強ければ簡単だ。氷の上にはかわいいスィール（あざらし）たちがいるが、甘く見てはいけない。かわいそうでもやっつけよう。さらに進んでいくと、氷の怪獣がボッボッと現われ氷の矢をはなってくる。これは、左右によけながら口をねらえば倒せるぞ。また、氷の柱が横からつき出たり、氷の林の中を貫き進まねばならなかったりと難関は続く。いやなのは、突然出現するロックフェイス（顔）。おっとーォなんて思っている間にやられてしまうので、要注意。出現位置は決まっているので覚えておいて先手を打つのがコツかもしれない。さて、この面のボスキャラ、グビラは、正面にいると危いので、左右に8の字型にゆっくり動きながら、打っていこう。時間はかかるが必ず倒せるぞ。

7エリア 深海



▲ホームシェルは、中心の核を打たないと倒せないので気をつけよう。

BGMがゆっくりしたテンポに変わる深海は、キャラクターの動きも水の中のようにゆらゆらして楽しそうだが、やはり油断は禁物だ。鋭く飛んで来るキャトラー（イカ）や、突然現われるモーレイ（ウツボ）には要注意。ホームシェルはコツをつかんで倒そう。ラストのボスキャラ、スィーデビルは、子分をやっつけてから口を狙おう。口は開いている時がチャンスだぞ。

8エリア 暗黒



▲左上に見えるのが黄色い玉。でも1回とると、それ以上は光は広がらない。

5面の息苦しさをはるかに越えて、見えない恐怖が不安をかりたてる暗黒。とにかく早く黄色い玉をとること。そうすれば、光の届く範囲が広がって、敵の様子がわかるから有利だ。最後まで行くと、一瞬画面が静まり、やがて明るくなる。が、ほっとしていてはだめ。すぐ、ボスキャラのターンアウェインガードの目を見つけて打とう。目を狙えば倒せてこの面はクリアだ。

9エリア 魔宮

▶9面の最後、一歩前のボスキャラ、ヒュドラー。つのにあたるとやられるが、顔の近くで打つのが効果的。





◀マウンテール（カメ）が右を通り過ぎていく。左の道は、ブービートラップ（ヤリ）がビシビシ飛び出してくる。恐怖！

この面は、本当に地獄としか言いようがない。舞台はいよいよ、ザウエルの魔宮へと入ってきた。ドルアーガやイシターの古城の風景を思わせるものがある。迷路にもなっていて、これが敵の攻撃と重なると心臓が縮む思いだ。中でも特に恐しいのはバゴスという、鉄球を回わしながらおそってくる怪物。出てくる位置を覚えておいて連射で倒すしかない。でも、ここまでくれば後はもう少しだぞ。

●「7月2日、ついにドラスピをクリアした」という喜びのお便りがＮＧに届いた。コイツは人間じゃないっ！　と叫んでしまったウニ編集長。差し出し人の名前をよく見ると、なんと、ＮＧ７月号Ｐ24に載った、福岡のトヤくんじゃない。いるもんなんだねえ。

NG

ファン アンケート

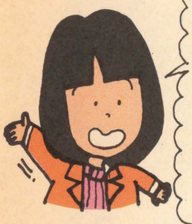
つぎの質問にハガキでお答えください

アンケートの集計をもとに、今後のNGに役立てたいと思います。

1. 今月のNGで、おもしろかった企画を2つあげてください。
2. 今月のNGで、おもしろくない企画を2つあげてください。
3. あなたは、どんな雑誌を読んでいますか？
4. あなたがよく観るTV番組は何ですか？
5. あなたは、どんなラジオ番組を聞きますか？
6. 今年の夏休みにチャレンジしたことを教えてちょうだい。　(S子)

ファンアンケート報告

物（モノ）って手にする人次第で ゴミにも宝物にも友だちにも変わるのネ！



6月号質問から

⑤君の思い出に残っている品物を紹介してちょうだい。(S子)

1位　家族や友人、先輩からのプレゼント
（キーホルダー、メモ帳、水中ゲーム、ペンセット、写真立て、超合金人形、コップ、短剣、ペンダント、手紙等）

2位　ゲームに関するもの
（生まれて初めてやったゲーム、ギャラクシアン、バシシブック、源平のぼり、篠崎さんのイラスト入りサイン色紙、ブーカのビニール人形等）

3位　愛用品
（6年間使ったランドセル、部活動で使用したユニホーム、お弁当箱、着ごこちがよかった服、自転車等）

その他　自分で書いたオリジナルマンガ、通信薄、片思いの彼女が答えを書いてくれた問題集等

『デパートに売っているかもしれないけど同じものは買えないよ。だって、彼女からもらったんだもん』

みんなの解答をみてみると、とりわけ珍しいものとか、これはすごいと思う品物がなかったわ。どちらかといえば、どこにでも売っているものが多かったみたい。

それなのに大切にとってあるっていう人が多かったのは、たぶんその品物の中にそれを手にした時の喜びとか悲しみ、感動したことがいっぱいつまっているからなんだろうね。

♥初めてキャロットへ行った時に買った物
♥初めて東京へ来た時買ってもらった物
♥初めて海へいった時買ってもらった物
♥あこがれている人からもらった物
♥合格祝いにいただいた物
♥転校する時にもらった物
♥バースディにもらった物……等

……その時の状況が思い出されるのかな？

『長くつき合うと友だち感覚に…かわいがってやるとさらに友情が深まるわ』

中学時代サッカーをやっていた時に使用していたスパイクとユニホームと答えてくれた上野くん。小学校3年の時「絶対最後まで使ったる」と思って6年間背負い続けたランドセルと答えてくれた中村くんたちの場合は、いつの間にかそれらの物が友だちみたいになっちゃったようね。さらにもう一歩深くつき合うためには、かわいがってあげるといいわ。そうするとね、物が語りかけてくるのがわかるらしいから…。

ある剣道の〝達人〟といわれた人の話なんだけど、練習の時はいつも負けてばかりいるのにいざ試合になるとこれが、一度も負けたことがないんだって。不思議に思って尋ねてみると、防具や剣などを異常なくらいかわいがっていたらしいの。「今日は元気がないなあ」なんて人間のように話しかけたり、試合の1週間前になろうものなら武具をだいて寝るくらいにね。だから、いざという時に武具が主人の期待に応えてくれるということらしいのよ。

なんだか不思議な話だけど、そういうことってあるかもしれないわね。名人という人は道具を大切にするってよく聞くものね。

おもしろそうだから、みんなも身のまわりのもので、試してみては…。

それで、えんぴつがしゃべった、とか消しゴムが笑いころげた、なあんて変化が出たらすぐにS子に教えてちょうだい！

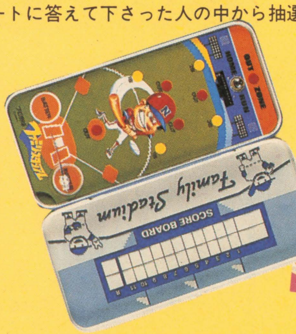


NGファンアンケートプレゼント

アンケートに答えて下さった人の中から抽選で、次の賞品をプレゼントいたします

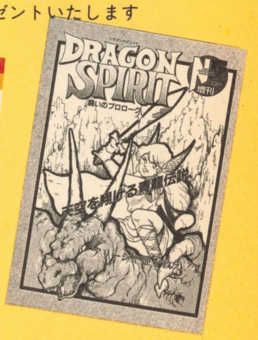


①ドラゴンスレイヤーⅣ カセット（3名）





②ファミリースタジアム・カンペンと らくがき帳（3名）



③ドラゴンスピリット マンガ本と NG9月号（100名）

NAMCO COMMUNITY MAGAZINE
月刊 NG 8月号
昭和62年8月1日発行
(毎月1回1日発行)
発行 株式会社ナムコ
NG編集室
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
☎ 03-756-2311(代)

「遊び」をクリエイトするコラム

VOICE OF PLAY

友達と一緒になって遊ぶ楽しさを知ったから今楽しくてしかたない



伊藤つかさ

TSUKASA ITO

今回は、この夏『アルプスの少女ハイジ』で全国を駆けまわる伊藤つかさちゃんを、熱気ムンムンの稽古場に訪ねました。汗をいっぱい流しながら歌い、踊るつかさちゃんを見て、感動！舞台がとっても楽しみです。

■■■ミュージカルは小さいときからの憧れ

ウサギさんのようなカワイイ前歯がチャームポイントのつかさちゃん。あっ、いけない、いけない。小さいときから子役として活躍しているせいか、ついつい「つかさちゃん」と呼んでしまうけれど、もう20歳なんですよねぇ。「つかささん」と呼ばなくちゃいけませんネ。

「ウフフ、みなさんよく驚かれますね。「もう20歳になったの」って。この前も『笑っていいとも』に出たとき、タモリさんに『エーッ』と驚かれてしまいました。今、ハイジ役のためにこんなふうに髪をみつあみにしてるからよけい幼く見えると思いますけど、ふだんは長くたらしているのでごくふつうだと思いますよ。でも自分では年相応だと思っていても、やっぱりまわりの方は幼く見ちゃいますねぇ」

あんまり幼く見えるのはイヤ？

「今回のハイジの役でもそうですけど、仕事として幼いかんじの役が多くなりますでしょ。自分と同じ年頃のオンナのコとか、もっと大人っぽい役もやってみたいって思いますものね。でもね、最近はちょっと考え方が変わってきたんですよ。今の年代だからこそカワイイ子供の役がやれるんじゃないかって。もう少し年をとったらできなくなりますものねぇ。そういう点ではトクしてるかもしれませんね。童顔っていうのも」

以前はわりとテレビの仕事が多かったけど、最近は舞台を中心にやってるの？

「私、小さいときからミュージカルに憧れていたんです。小学校4年のとき、テレビで初めて『ウエストサイド物語』を見てびっくりしちゃいました。歌ったり踊ったりして、ステキでしょ。そしたら、母がこういうのをミュージカルっていうのだと教えてくれたんですね。おこづかいをためて『ウエストサイド物語』のLPを買ったんですよ。マリアに憧れちゃって。今は歌も踊りもまだまだで恥かしいけど、将来マリアの役がやれたらいいなぁって思っています」

ミュージカルというと、すぐブロードウエイなどの本場ものと比べたりするけど、それはおかしい。環境や風土が違うんだもの違って当たり前。日本にも日本なりのミュージカルがあっていいんじゃないか、というつかさちゃん。ミュージカルの話になると、がぜん話に熱が入ります。

ミュージカルの魅力ってどんなとこ？

「イチバンの魅力は、みんなでお芝居をコツコツつくりあげていく楽しさじゃないかな。それにあの緊張感と、お客さんの反応。一度やるとやみつきになりますね。テレビはどうしてもコマで撮るでしょ。気分がのってきても、そこで「カット」になっちゃって、次にぜんぜん別のシーンを撮りますでしょ。私はパッパッとすぐできるタイプじゃないんですよ。舞台は芝居が始まると自然に流れていってしまうんですよね。だからとってもやりやすいし、私自身にも合ってるみたい」

■■■『ファミリースタジアム』あれおもしろいですネ

お仕事の話になるとちょっぴり厳しくなるつかさちゃん。プライベートの生活も、教えてほしいナ。

「の～んびりしてます。短大に行ってますので、勉強して友達と遊んだり、ふつうの学生生活ですよ。あっ、私ね、小さいときはわりと内向的な性格で、お友達とあまり遊ぶことをしなかったんです。仕事もしてましたでしょ。学校からまっすぐ家に帰るか仕事場へ直行ってかんじだったんですね。それが短大に入って、すっごく遊ぶようになりました。友達が遊ぶことが好きなんですよ。学校が終った後、みんなで公園に行ってバレーボールしたり、フリスビーしたり、スケボーやったりとかね。私は高校まで友達と外で遊ぶということあまりしてなかったので、今みんなと一緒になってワイワイガヤガヤしながら遊ぶのが楽しくってしかたない。遊びの中からいっぱい学ぶこともありますしね。いい友達に恵まれたなぁって思います」

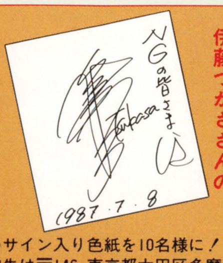
う～ん、つかさちゃんの違った一面を見ることができたゾ。

「フフフ、私、ファミコンもやるんですよ。弟が好きなので一緒になってやってます。でも、そんなにカーッとしてしまうほうではないんです。なんどやってもできないとすぐあきらめちゃう。わりとあきっぽいんですよ。テニスとかビリヤードのとかスポーツものをよくやりますが、イチバンおもしろいのは『ファミリースタジアム』。えっ、これナムコさんのですか。それはよかった～(笑い)。選手に個性があるのがいいですよねぇ。ホームランをよく打つ選手とか足が速い選手とかネ」

ファミコンの話でいっきにもりあがってしまいました。最後にNG読者にメッセージを。

「みなさんにアルプスのさわやかな空気と、夢をお届けできるよう頑張りますので、ぜひ『アルプスの少女ハイジ』を見てネ！」

伊藤つかささんの色紙プレゼント



●サイン入り色紙を10名様に！宛先は〒146 東京都大田区多摩川2-8-5㈱ナムコNG編集室まで

伊藤つかさ　プロフィール■昭和42年2月21日、東京生まれ。5歳のとき劇団いろはに入団。6歳のとき『それぞれの秋』(TBS)でデビューし、子役として活躍する。テレビの代表作は『3年B組金八先生』、『アイコ16歳』(共にTBS)など多数。5年前に「不思議の国のアリス」で初舞台を踏み、その後『にんじん』『アンネの日記』『若草物語』『シンデレラ』とキャリアを積み、この7、8月は、ドリームミュージカル『アルプスの少女ハイジ』のハイジ役に挑戦する。

月刊NG
No.10
昭和六十二年八月一日発行（毎月一回一日発行）第二巻第八号通巻十号
編集人　山下　正
発行人　中村雅哉
郵便番号一四六　東京都大田区多摩川2—8—5　㈱ナムコ
電話(756)二三一一
一五〇円



DRAGON SLAYER IV DRASLE FAMILY

遠い昔、ある魔法使いによって封じこめられていた凶悪なドラゴンが、永い眠りから復活しようとしていた。それを知った魔法使いの子孫たちは、ドラゴンを退治すべく、家族の力をあわせて立ち上がったのです。でも強いドラゴンを倒すことのできる武器は、聖剣ドラゴンスレイヤーだけ。その聖剣を手に入れるには、地下迷宮に隠された４つの宝冠の力が必要なのです。ドラゴンに立ち向かう４人の家族とその番犬を待ち受ける邪悪なモンスターたち。さあキミは、地上に平和を取り戻すことができるかな？



ドラゴンスレイヤーIV
好評発売中 ¥4,900

Ⓒ日本ファルコム㈱